VAE VICTIS

SCENARIO ASL/VV 1

CEUX DU BATAILLON FOCH

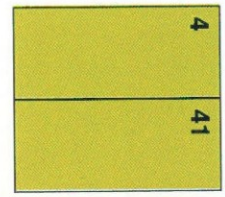
PRIEKOPA, SLOVAQUIE, le 9 septembre 1944

Depuis le début de l'année 1944, la Slovaquie est en état quasi insurrectionnel. Les partisans, constitués en unités bien structurées, multiplient les coups de main. Parmi eux, un groupe de combattants français constitue le bataillon Foch. Il s'agit de plus de 200 prisonniers évadés de camps en Hongrie et qui, sous l'impulsion du capitaine de Lannurien et de quelques autres officiers énergiques, se sont rassemblés au sein des partisans slovaques — où l'on trouve également un très grand nombre d'ex-prisonniers soviétiques. A partir d'août 1944, après la grande offensive d'été soviétique, la Wehrmacht doit absolument maintenir ses liaisons entre le front de Pologne et celui de Hongrie. Les troupes allemandes montent alors des opérations d'envergure contre les partisans. La compagnie française, qui se trouve dans la région de Vrutky, s'insère dans le dispositif de défense slovaque. Soutenus par quelques chars FT 17 récupérés sur des stocks de l'armée tchécoslovaque d'avant-guerre, les Français sont chargés de reprendre le village de Priekopa, avec l'aide d'une compagnie slovaque et d'éléments du bataillon russe *Souvouroff*.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur partisan gagne si, à la fin du scénario, il contrôle au moins 14 bâtiments en pierre sur la carte 41, entre les rangées M et BB.

PLACEMENT DES CARTES



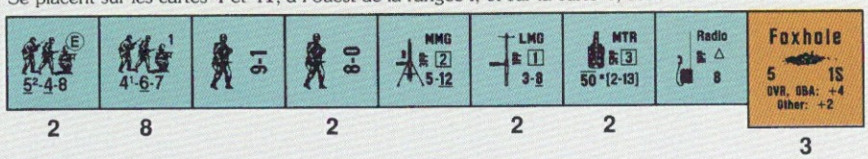
BALANCE

- ⊙ Remplacer le *Leader* français 9-1 par un 9-2.
- ✚ Ajouter un 4-6-7 à l'OB allemand

	1	2	3	4	5	6	7	8	FIN
✚ Les Allemands se placent en premier									
⊙ Les Alliés se déplacent en premier									

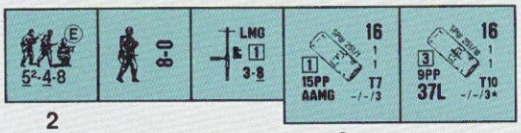
Eléments de la brigade Shäffer [ELR : 4]

Se placent sur les cartes 4 et 41, à l'ouest de la rangée I, et sur la carte 4, dans les hex. de coordonnées ≤ à 3 (SAN : 3) :



2 8 2 2 2 3

Entrent au tour 5 par 41GG5-GG6 :



2 2

Conception du scénario : Vincent Roussely

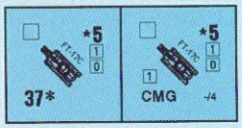
Compagnie française (bataillon Foch) [ELR : 4]

Entre au tour 1 par le bord nord de la carte 4, à l'est de la rangée R (SAN : 4) :

2 8 3

Appui de chars légers

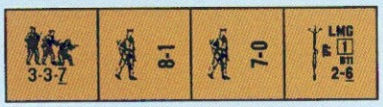
Entre au tour 1 (voir RS3) :



2

Compagnie slovaque

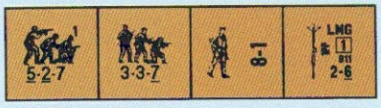
Entre au tour 1 par le bord est de la carte 41 :



8 2

Eléments de la brigade Souvouroff

Entrent au tour 3 par le bord sud de la carte 41, à l'est de la rangée N :



2 3

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Modérées*, sans vent au début. Les marais sont des *Brush*. La rivière de la carte 41 est *Shallow*.
2. La radio allemande donne accès à un module d'OBA de mortier de 80 mm (*Normal Ammo*). Les Allemands sont limités au ***tir*** de 4 PF.
3. Les trois chars légers entrent tous ensemble au tour 1 avec un des groupes de partisans, au choix du joueur au moment du placement hors-carte. La zone d'entrée correspond à celle du groupe choisi. Aucune pénalité de capture ou d'équipages inexpérimentés ne s'applique pour ces véhicules. Le moral des équipages est de 7, et ils sont représentés hors véhicules par des 1-2-7 russes. Les chars utilisent le *Red To Hit*.
4. Les armes de soutien de l'OB allié sont des *SW Allied Minor*, utilisées sans pénalité de capture. Les 5-2-7 ont un *ELR* souligné.

EPILOGUE

La compagnie slovaque engage l'attaque par le centre mais, pénalisée par un terrain plat et dégagé, elle ne peut réellement progresser. La défense allemande se replie pourtant dans le village. Au nord, les Français sont pris à partie par l'artillerie allemande, qui frappe avec précision. Une douzaine de Français sont blessés ou tués, mais la compagnie atteint l'orée du village. Enfin, au sud, les Russes parviennent également aux abords de l'objectif, sans dommage. Les partisans slovaques et français tentent alors vainement de s'infiltrer dans le village mais ils sont repoussés par les défenseurs. Les Russes, qui ne font face à aucune résistance, ne reçoivent pas l'ordre de poursuivre et le village ne peut être repris.

Les Français poursuivront le combat jusqu'à fin 1944, avant de rejoindre la France où le bataillon Foch se verra décerner la Croix de guerre avec palme par le général de Gaulle. A l'occasion du Cinquantenaire, le 12 octobre 1994, une stèle commémorative a été inaugurée place Stefanik à Paris pour rappeler l'engagement des volontaires français en Slovaquie.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 2

LE PONT DU 3 COMMANDO

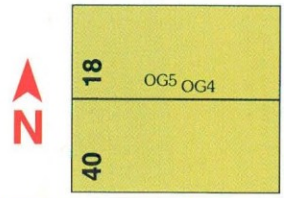
SICILE, ITALIE, le 14 juillet 1943

L'invasion de la Sicile commence par un assaut aéroporté de grande ampleur. L'un des objectifs de l'opération est de prendre le contrôle des ponts sur la route de Syracuse à Catania, voie principale de communication sur l'île. Les paras de la 1st Airborne Division doivent ainsi s'emparer du pont Primasole et, plus au sud, le 3 Commando, sous les ordres du colonel Durnford-Slater, sont chargés de prendre le pont de Malati, vers lequel converge le XIII Corps britannique. Dans la nuit du 13 au 14 juillet, les éléments du 3 Commando débarquent dans la baie d'Angone et, après quelques accrochages avec l'ennemi, atteignent leur objectif. Ils s'emparent du pont sans difficulté, surprenant les maigres effectifs de la garnison italienne vers 3 h du matin. Les commandos enlèvent les charges explosives de l'ouvrage et s'installent alors fébrilement, attendant les éléments de tête de la 50th Infantry Division qui doivent les relever.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Allemands gagnent si, à la fin du scénario, ils contrôlent les deux casemates (*Pillboxes*) ainsi que les hexagones de route adjacents.

PLACEMENT DES CARTES



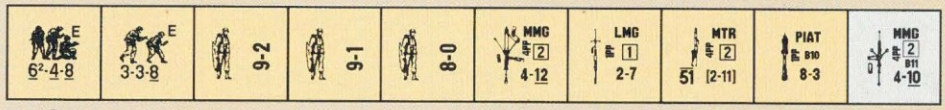
BALANCE

- Supprimer deux *Foxholes* 1S dans l'OB britannique.
- Le mortier de 81 mm commence démonté.

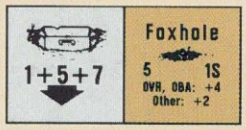
⊙ Les Anglais se placent en premier	1	2	3	4	5	6	FIN
✚ Les Allemands se déplacent en premier							

Eléments du 3 Commando [ELR : 4]

Se placent à ≤ 5 hexagones de 40Q1 (SAN : 3) :



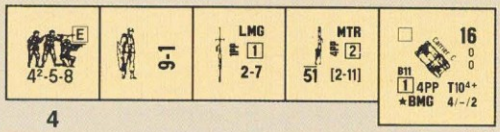
9 2 2 2



2 4

Eléments de tête du 5th East Yorkshire, 50th Infantry Division

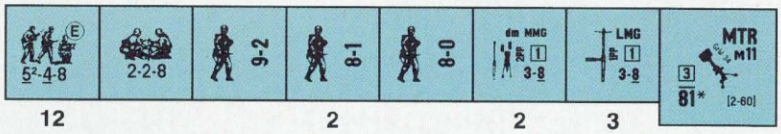
Entrent au tour 3 par 40Q10 :



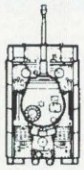
4

Eléments du III./Fallschirmjäger-Regiment 3 [ELR : 4]

se placent sur la carte 18 dans les hexagones de coordonnées ≤ 4 (SAN : 2) :



12 2 2 3



Elément du s.-Panzer-Abt. 504

Entre au tour 2 par 18Q1 :

Conception du scénario : Hugues Pauget

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont temps sec (*Dry*), sans vent au début. La rivière est peu profonde (*Shallow*) avec un courant lent allant vers l'est.
2. Placer les *Overlays* OG4 en 18R9-S10 et OG5 en 18O9-P9.
3. Un pont en pierre existe en 40Q2-Q3 (*two-lane Stone Bridge*). Les hexagones de pont sont considérés inhérents.
4. Les *Pillboxes* se placent en 40Q1 et 40Q4, dos au pont, avec un CA spécial de trois hex. de large : le CA du *Pillbox* en Q1 s'étend de 18P10 à 18R10, celui du *Pillbox* en Q4 s'étend de 40P4 à 40R4.
5. Les malus de *Captured Use* s'appliquent à la MMG italienne de prise.
6. L'équipage du Carrier est un HS 2-4-8. Le mortier de 81* allemand ne commence pas en batterie (*Emplaced*) au début du scénario.

EPILOGUE

A l'aube, la réaction ne se fait pas attendre. Les diables verts du Fallschirmjäger-Rgt. 3 contre-attaquent farouchement pour reprendre le pont, soutenus par un feu constant et précis de mortier. Un Tiger solitaire se présente également et réduit une à une les positions défensives des commandos. Ceux-ci se défendent avec acharnement et les paras allemands progressent avec difficulté. Privés de tout appui lourd, les Britanniques ne peuvent pourtant rendre coup pour coup et les pertes s'accumulent. En milieu d'après-midi, les commandos décrochent par petits groupes. Les Allemands s'emparent alors du pont et commencent immédiatement à replacer les charges, mais la relève tant attendue de la 50th Infantry Division arrivent enfin et balaie les derniers Fallschirmjäger. Par la suite, Montgomery demandera que l'on baptise le pont du nom de « *3 Commando Bridge* » et une plaque, encore visible actuellement, rappelle le souvenir de ce combat.

SCENARIO ASL/VV 3

A L'ASSAUT DE GAMBSHEIM

GAMBSHEIM, Alsace, le 7 janvier 1945

Le 31 décembre 1944, Hitler lance l'opération Nordwind en Alsace du nord, pour inquiéter le flanc droit allié alors que se déroule la bataille des Ardennes. Les Américains se retirent alors sur les Vosges, laissant Strasbourg sans défense. Après quelques péripéties dans les états-majors, les Français, qui refusent de voir l'ennemi reprendre la capitale alsacienne, obtiennent la garde de la ville. Les Allemands ont alors établi une solide tête de pont dans le secteur de Gambsheim et, le 5 janvier, les premières unités de la 3e division d'infanterie algérienne installent une ligne de défense. Le lendemain, Français et Américains s'efforcent de résorber la tête de pont mais une première attaque menée par les GIs du 242nd Regiment échoue. Le 7, les tirailleurs du 3e RTA, soutenus par les légionnaires du régiment de marche et par les blindés de deux régiments de chasseurs d'Afrique, passent à l'attaque.

PLACEMENT DES CARTES

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur français gagne si, à la fin du scénario, il contrôle ≥ 10 Stone Buildings sur la carte 10 et qu'il n'y a aucun MMC allemand unbroken à ≤ 2 hexagones de 33Q8.

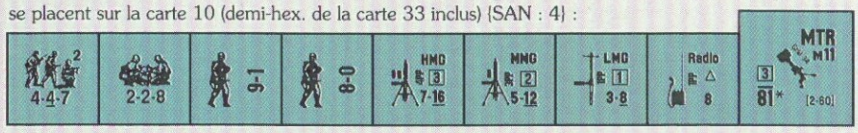
BALANCE

- Les blindés français entrent au tour 2
- Les blindés allemands entrent au tour 3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	FIN
Les Allemands se placent en premier										
Les Français se déplacent en premier										

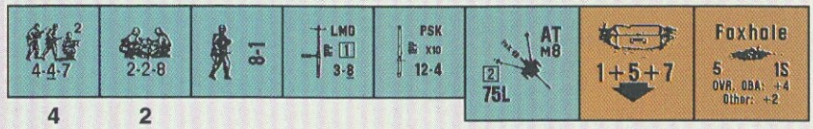
Eléments de la 533. Volksgrenadier Division, régiment « Marbach » [ELR : 3]

se placent sur la carte 10 (demi-hex. de la carte 33 inclus) {SAN : 4} :



10 2 3

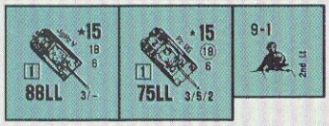
Se placent sur la carte 33 dans les hexagones de coordonnée ≥ 6 (voir RS3) :



4 2 2 2 4

Eléments du sPzJg-Abt. 654 et de la SS-PzJg-Kp. 95

entrent au tour 4 par le bord nord :



2

Eléments du 3e régiment de tirailleurs algériens [ELR : 4]

se placent sur la carte 16 au sud des hexagones de coordonnée ≤ 5 {SAN : 2} :

14 2 2 3 2

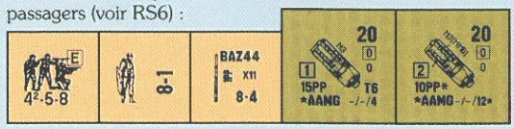
Eléments du 1er escadron du 1er RCA

entrent au tour 1 par le bord sud :

2

Eléments de la 3e cie du I/RMLE

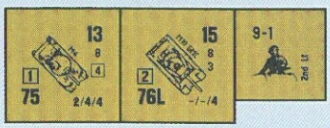
entrent au tour 1 par le bord sud avec les MMC/SMC/ SW passagers (voir RS6) :



3 3

Eléments du III/1er RCA et du 7e RCA

entrent au tour 3 par le bord sud :



4 2

Conception du scénario : Sylvain Ferreira

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Ground Snow*, sans vent au début et avec de la brume (*Mist*). Les routes n'existent pas sur les cartes 16 et 33.
2. L'infanterie et les véhicules allemands ont *Winter Camouflage*. Les *MMC* allemands ont *Assault Fire*.
3. 1 *squad* allemand ou équivalent ainsi que tout *SMC/SW* empilés dans la même *Location* peut se placer *HIP*. L'observateur allemand peut se placer *HIP*. Les Pak 40 doivent se placer dans les Pillbox.
4. Les Français ont accès à une batterie d'OBA de 100 mm (9B/3R, HE et smoke) dirigée par un observateur hors-carte secrètement placé sur la bord sud avant le placement allemand.
5. Les Allemands ont accès à un module d'OBA de 100 mm (HE seulement) avec *Scarce Ammo* (8B/4R).
6. Le M3 (MMG) transporte un 4^2-5-8 inhérent.

EPILOGUE

L'assaut commence à 14 h, dans le brouillard. Les premiers éléments sont rapidement accrochés par des tirs de roquettes antichars et de PaK, ces derniers étant placés dans d'anciens blockhaus de la ligne Maginot. La défense allemande est heureusement sévèrement engagée par les blindés et, vers 14 h 40, les légionnaires atteignent les premières lignes ennemies, à l'entrée du petit village de Bettenhoffen, sur le carrefour en avant de Gambsheim. De violent tirs de mortiers et d'arme antichars les empêchent de déboucher et, jusqu'à 17 h, les combats font rage.

Les Allemands contre-attaquent alors, soutenus par quelques blindés lourds. Les Français se voient forcés d'entamer un repli, couvert par les Tank Destroyer. Les pertes sont lourdes, huit chars ont été détruits. Il est évident que la poche de Gambsheim ne peut être résorbée, à tel point que les Allemands attaquent à leur tour en direction de Strasbourg le 22 janvier.

SCENARIO
ASL/VV 4

LES CHASSES D'HUGO

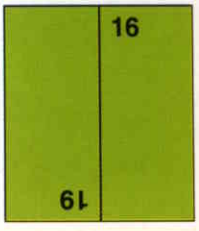
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur soviétique gagne si, à la fin du scénario, il a fait sortir ≥ 35 VP par le bord sud.

RJEV, UNION SOVIÉTIQUE, 15 septembre 1942

Au deuxième jour de l'offensive soviétique sur Rjev, le sergent Hugo Primozic et son peloton de canons d'assaut du Sturmgeschütz-Abteilung 667 se portent au nord de la ville. Les StuG ont pour mission de repousser les attaques de plus en plus intenses des blindés soviétiques, qui risquent à tout moment de briser les dernières défenses allemandes. En face, pour mener cette attaque qui doit être déterminante, la Stavka a donné pour mission à la brigade de chars Iosef Staline — élite blindée de l'armée rouge — d'ouvrir le chemin de la victoire. Dans l'après-midi, une horde de chars soviétiques s'avance, accompagnée par des fantassins montés en grappes sur l'arrière des blindés. Les quelques soldats allemands, terrés dans leurs trous d'hommes, retiennent leur souffle, avec pour seul espoir un coup de génie de Primozic.

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

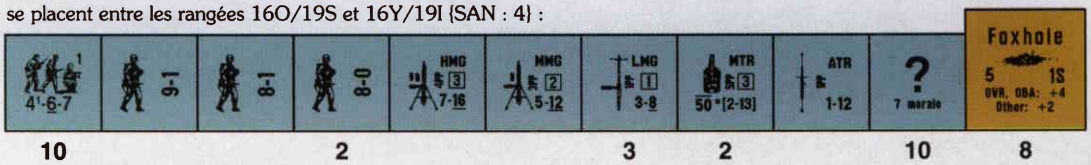
★ Supprimer l'Armor Leader 9-1 allemand.

✙ Ajouter un Armor Leader 8-1 aux renforts soviétiques qui entrent au tour 4.

N

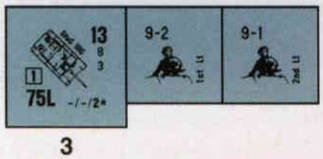
✙ Les Allemands se placent en premier	★ 1	2	3	★ 4	5	6	7	8	FIN
★ Les Russes se déplacent en premier									

Eléments du Sturmgeschütz-Abteilung 667 et infanterie de soutien [ELR : 3]
se placent entre les rangées 16O/19S et 16Y/19I (SAN : 4) :



10 2 3 2 10 8

Se placent au sud de 16Y/19I inclus :



3

Eléments de la brigade de chars Iosef Staline [ELR : 3]
entrent au tour 1 par le bord nord (les véhicules ont déjà dépensé la moitié [FRD] de leur MP) (SAN : 2) :

13 4 2

6

Entrent au tour 4 entre 16A5 et 16J1, en ayant déjà dépensé la moitié (FRU) de leurs MP :

4

Conception du scénario :
Sylvain Ferreira

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Wet*, sans vent au début.
2. Deux *Squads* allemands ou équivalents peuvent se placer *HIP* avec tout *SMC/SW* empilé avec eux.
3. Les Soviétiques ont un *Offboard Observer* secrètement placé au niveau 2 le long du bord nord, avant le placement allemand. Il dirige un module d'*OBA* de 80 mm de mortier avec *Normal Ammo* (HE seulement).
4. Le joueur allemand place huit épaves de véhicules soviétiques, avec une épave par hex : quatre à ≤ 4 hexagones de 16N4 et quatre à ≤ 4 hexagones de 16Y6. Chaque épave doit être à ≥ 2 hex. de distance de chacune des autres.

EPILOGUE

A peine les chars soviétiques en vue, Primozic ouvre le feu, à 800 m du premier blindé ennemi. Premier coup au but et première perte pour les assaillants. Malgré l'artillerie ennemie, les canons d'assaut allemands se déplacent en se couvrant mutuellement et les carcasses de chars soviétiques détruits s'accumulent au fur et à mesure. Mais la situation reste très délicate; les fantassins soviétiques poursuivent leur avance et débordent plusieurs points d'appui. Primozic et ses hommes doivent alors intervenir à coups d'obus explosifs pour repousser avec succès la première vague ennemie.

Les choses se gâtent lorsqu'apparaît un nouveau groupe de chars soviétiques, composé de KV-1 accompagnés d'un monstrueux KV-2 de 52 tonnes, équipé d'un canon de 152 mm. Le char de Primozic est touché mais sans grand dommage et il réplique sur le mastodonte d'acier. Le coup ricoche mais un deuxième, tiré dans la foulée, atteint le géant au niveau du moteur qui commence à prendre feu. Découragés et désorganisés, les fantassins et les chars soviétiques refluent. Primozic et ses hommes ont détruit 24 blindés ennemis et sauvé la journée.

SCENARIO
ASL/VV 5

LES JEUX SONT FAITS

RIVA-BELLA, FRANCE, le 6 juin 1944

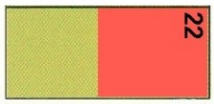
Après une nuit de traversée en LCI, les 177 Français du 1er BFMC prennent pied sur *Queen Red* vers 7 h 20, ce 6 juin 1944. La plage de Riva-Bella a été dégagée de ses barbelés par le deuxième bataillon de l'East Yorkshire, au prix de 75 % de son effectif. Les armes légères allemandes causent déjà de lourdes pertes dans les rangs des Français et seuls 114 d'entre eux atteignent le point de ralliement, une ancienne colonie de vacances. Les commandos se rassemblent et entament leur progression vers l'objectif principal : le blockhaus de l'ancien casino. Il est 8 h lorsque ce dernier est en vue. L'assaut en entamé avec PIAT et lance-flammes en appui.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur français gagne si, à la fin du scénario, il contrôle le bâtiment W8 et s'il n'y a aucun MMC allemand Unbroken à ≤ 3 hexagones de X7.

PLACEMENT DES CARTES

N



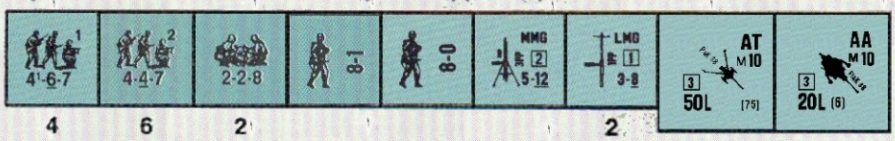
Seules les rangées R à GG sont jouables

BALANCE

- ⊙ Remplacer le 9-2 français par un 10-2 et ajouter un Armor Leader 8-1.
- ✙ Remplacer le 8-1 allemand par un 9-1 et la MMG allemande par une HMG.

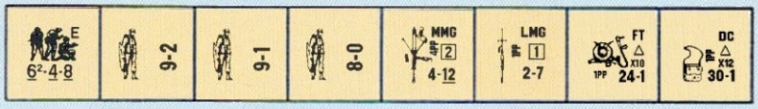
	1	2	3	4	5	6	FIN
✙ Les Allemands se placent en premier							
⊙ Les Français se déplacent en premier							

Eléments de la 716. Infanterie-Division [ELR : 3]
se placent à l'est de X0-X6-Z7-Z10 inclus (voir RSS3) [SAN : 5] :



4 6 2 2

1er bataillon de fusiliers-marins commandos, Commando n° 4 [ELR : 5]
se placent à l'ouest de Z0-Z3-BB4-BB10 inclus (SAN : 2) :



10 3 2 2

Sherman DD du 13/18th Hussars
entre au tour 2 par GG5 :

Conception du scénario : Jean-Luc Béchennec

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont modérée, avec une *Mild Breeze* qui souffle du sud-ouest. Le temps est *Gusty* (E3.4).
2. La rivière est à sec (*Dry*). Placer deux tranchées en W7 et X9; placer trois *Shellholes* en X6, Y5 et Z5. Le bâtiment W8 est entièrement fortifié et le TEM est de **5** au lieu de 4.
3. L'AT de 50L se place au rez-de-chaussée du bâtiment W8. ≥ 6 squads allemands, ainsi que ≥ 2 SW et ≥ 1 Leader doivent se placer au sud (strictement) de la route Y6-S7-R5.

EPILOGUE

Les projectiles des PIAT détruisent rapidement le canon de 20 qui défend les abords du blockhaus mais, insuffisamment appuyés, les Français doivent se replier devant une opposition décidément trop forte. Vers 9 h, le lieutenant de vaisseau Kieffer obtient l'assistance d'un Sherman DD. Avec cet appui-feu, l'attaque reprend et la dizaine de défenseurs qui subsiste dans le blockhaus se rend, démoralisée. Le reste de la garnison a réussi à évacuer l'ouvrage et occupe maintenant les maisons avoisinantes. Le nettoyage est difficile et cause de nouvelles pertes dans les rangs des Français. Finalement, le 1er BFMC a rempli sa mission mais, à la fin de la journée, 21 d'entre eux ont été tués et 93 blessés.

SCENARIO
ASL/VV 6

LA MORT DU DRAGON

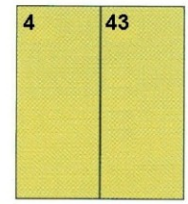
Près de NOTRE-DAME-DE-LORETTE, FRANCE, le 23 mai 1940

L'audacieuse percée des blindés allemands à travers les Ardennes et la Meuse prend complètement par surprise le commandement allié. En effet, celui-ci ne dispose d'aucune réserve pour faire face à la situation. Devant l'urgence, des unités comme la 1re division légère mécanique sont prélevées sur d'autres secteurs et envoyées à la rencontre des Panzer. Leur objectif : gagner le temps nécessaire à la mise sur pied d'une contre-offensive. Or, les 18 et 19 mai, la 1re DLM est durement étrillée sur la Sambre et dans la forêt de Mormal par les 5. et 7. Panzer-Division sans pouvoir enrayer leur avance. Par ailleurs, le 22, la contre-attaque franco-anglaise au sud d'Arras se solde par un échec. En conséquence, les armées alliées du nord sont prises dans l'étau des forces allemandes de Belgique et des divisions ennemies venant des Ardennes. Un périmètre défensif est péniblement mis en place face à l'ouest. La 1re DLM prend en charge le secteur au nord-ouest d'Arras et fait face à la 5. Panzer-Division. Le 23 au matin, le 1er bataillon du 4e RDP de la 1re DLM, trop en flèche, abandonne Mont-Saint-Eloi, gros village dominant le secteur. Les dragons se replient plus à l'est sur la ferme de Berthonval. Les escadrons de fusiliers et les antichars prennent position autour de la ferme tandis que l'escadron moto et les armes lourdes du 5e escadron s'installent sur une crête 500 mètres en arrière.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne si, à la fin du scénario, il y a < 2 Squads (ou équivalent) français Good Order à ≤ 2 hexagones de 43N8. Le joueur français gagne immédiatement s'il a marqué ≥ 40 VP.

PLACEMENT DES CARTES

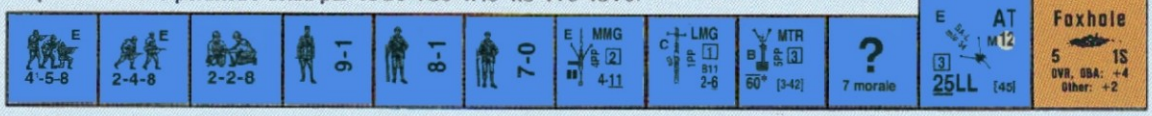


BALANCE

- Remplacer trois Squads 4-6-7 allemands par trois Squads 4-6-8
- Remplacer le Leader 9-1 français qui entre au tour 3 par un 9-2

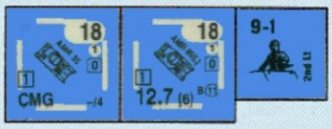
	1	2	3	4	5	6	7	FIN
Les Français se placent en premier								
Les Allemands se déplacent en premier								

Eléments du 1er bataillon du 4e régiment de dragons portés [ELR : 3] se placent/entrent comme indiqué (SAN : 5).
Se placent dans le périmètre défini par 43G1-4G3-4H3-4I3-4V3-43V0.



10 2 2 2 8

Entrent au tour 1 par 43Q1 *ou* 43Y1 :



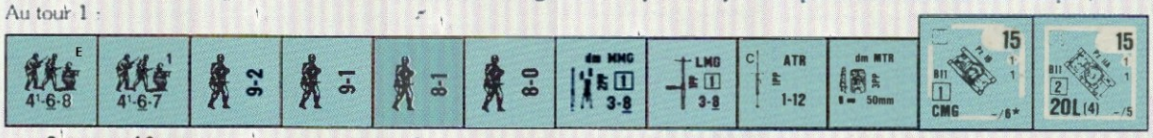
Entrent au tour 3 *ou* 4 par le bord est :

8 2

Eléments du 4e Cuirassiers entrent au tour 4 par 43Q1 *ou* 43Y1 :

2

Eléments du II/Pz.-Regiment 31 et du II/Schützen-Regiment 13 [ELR : 3] entrent par le bord ouest au tour indiqué (SAN : 4).
Au tour 1 :

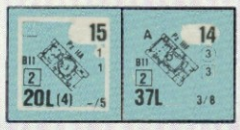


6 10 2 2 5 2 2

Au tour 2

Au tour 3 :

Au tour 4 :



2

Conception du scénario Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

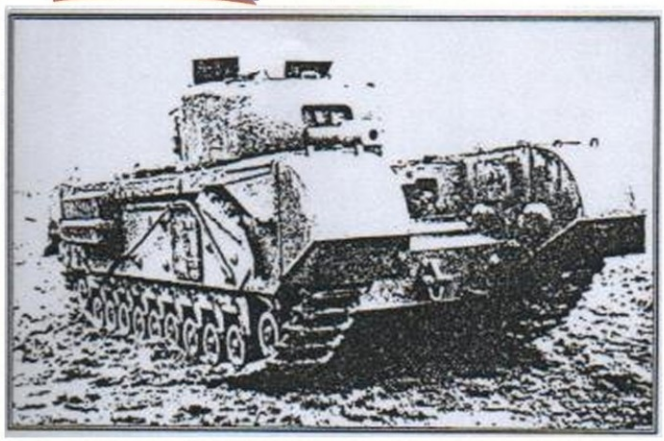
1. Les conditions météo sont modérées, sans vent au début. Kindling et Boresighting sont interdits. Une LV I lindrance de **+ 1** s'applique à partir du tour 5.
2. Les équipages des AFV ne peuvent pas abandonner volontairement leur véhicule. A chaque tour, les joueurs doivent tenter de réparer les éventuels MA enrayés des AFV.
3. Le joueur français a accès à un OBA de 80 mm+ (HE seulement) dirigé par un observateur hors-carte secrètement placé au-niveau 2 sur le bord est. Le joueur allemand a accès à un OBA de 100 mm+ (HE seulement) avec le premier accès à la batterie automatique et *Plentiful Ammo*. Ce module est dirigé par un observateur hors-carte secrètement placé au niveau 2 sur le bord ouest. Les deux observateur sont placés avant le placement des pions sur carte.
4. Le joueur allemand dispose d'un FB39 avec bombes, entrant selon E7.2 mais dont la présence est limitée à deux tours. Un drm de **- 1** s'applique au dr d'entrée.
5. Le joueur français peut échanger sont AL 9-1 contre un héro.

EPILOGUE

Vers midi, les Allemands, appuyés par l'artillerie et les chars testent les défenses françaises. Les assaillants profitent de leur position dominante pour mitrailler les dragons de Berthonval. De leur côté, les mitrailleuses et les mortiers du 5e escadron s'efforcent « d'encager » la ferme. L'escadron moto et des mitrailleurs se portent alors en avant sous le feu ennemi pour renforcer les défenseurs. Les pertes françaises sont lourdes; l'adversaire exerce une forte pression avec l'appui de l'aviation. Néanmoins, les AMR et les Somua tiennent les Panzer à distance. Un chef de voiture n'hésite pas à quitter son AMR pour servir un antichar et une mitrailleuse et détruit ainsi deux chars adverses. Malgré de nombreux tués et plus de 80 blessés, le I/4e RDP tient jusqu'à la tombée de la nuit. Il décroche vers 1 h 30, à l'exception d'une partie de l'escadron moto, encerclée et anéantie par l'adversaire. La 1re DLM, décimée, se replie vers le nord et Dunkerque...

SCENARIO ASL/VV 7

LE COURAGE DES MAHRATTES



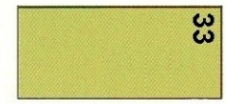
Au nord de LUGO, ITALIE, le 10 avril 1945 :

Au printemps 1945, le IIIe Reich est aux abois. Les Alliés lancent leurs dernières offensives et envahissent le territoire allemand. L'heure du combat final a également sonné en Italie, théâtre d'opérations un peu oublié depuis le 6 juin 1944... Le 9 avril, les troupes du 15th Army Group passent à l'attaque avec pour objectif d'empêcher un repli ennemi sur un éventuel réduit alpin. Les Allemands et les fascistes italiens ont mis l'hiver à profit pour fortifier leurs positions ; ces dernières s'appuient souvent sur des obstacles naturels. La 8th Indian Infantry Division doit ainsi forcer l'obstacle formé par les rivières Senio, Sillaro et plusieurs canaux au sud-ouest du lac de Comacchio. Malgré l'appui d'une forte artillerie et de nombreux blindés de tous types, la progression est difficile. Ainsi, le 1/5th Mahrattas de la 21st Indian Brigade subit des pertes si élevées qu'il doit fondre les C et Y Companies en une seule unité. Du côté des défenseurs, le moral reste bon et ils n'hésitent pas à lancer de nombreuses contre-attaques locales. Mais les Indiens sont tout aussi déterminés à prendre pied sur la rive nord de la Senio ; en fin d'après-midi, ils y sont solidement installés. A cette occasion, un sous-officier indien est décoré de la Victoria Cross pour sa bravoure. A l'aube du 10 avril, les Mahrattes repartent à l'attaque et gagnent du terrain sur un adversaire dont la détermination semble affaiblie.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allié gagne si, à la fin du scénario, il contrôle ≥ 5 Locations de bâtiment situés à ≤ 3 hexagones de Q7.

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

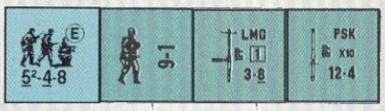
- ⊙ Ajouter un Héro à la YC Coy.
- ✙ Echanger un Leader 8-1 anglais contre un 8-0.

	⊙ 1	2	✙ 3	4	5	6	FIN
✙ Les Allemands se placent en premier							
⊙ Les Alliés se déplacent en premier							

Eléments de la 362. Infanterie-Division [ELR : 2] se placent/entrent comme indiqué (SAN : 4).
Se placent à ≤ 3 hexagones de Q7 (sous un "?" s'ils sont en Concealement Terrain).

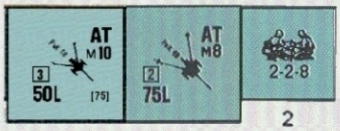
5 6 2

Entrent au tour 3 par le bord nord



3

Se placent dans les hexagones de coordonnée ≥ 5

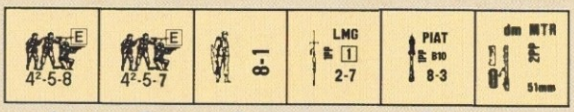


2

Se place HIP en Concealement Terrain (bâtiments interdits) dans les hexagones de coordonnée ≥ 5

2 Troop, 48th Royal Tank Regiment
se place entre R et I inclus ou entre (voir RSS 4) :

YC Coy, 1/5th Mahrattas [ELR : 4]
entre au tour 1 par le bord sud entre J et T inclus (SAN : 2) :



4 5 2 2

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont Wet, sans vent au début. Le Kindling est interdit. Tous les champs sont des vignobles (E13.6).
2. Les MMC anglais sont considérés Allied Minor pour le Heat Of Battle et le Leader Creation seulement. Aucune pénalité Allied Troops ne s'applique.
3. Les équipages de blindés ne peuvent abandonner volontairement leurs véhicules.
4. Le joueur anglais peut faire entrer ≤ 2 chars au tour 1 par le bord sud entre J et T inclus au lieu de les placer sur la carte.

EPILOGUE

Les Indiens avancent avec l'appui du 48th Royal Tank Regiment, en partie rééquipé avec de nouveaux Churchill. Vers 11 heures, le 2 Troop reçoit l'ordre d'attaquer une maison pour faciliter sa prise par l'infanterie. Aussi, le lieutenant Fox ordonne aux deux autres chars de couvrir son avance. Un premier canon antichar est détruit. Puis, à une centaine de mètres de la maison, le Lt Fox se heurte à un canon automoteur camouflé sous une meule de foin : les Anglais sont les plus rapides et l'engin ennemi explose. Mais le Churchill est aussitôt touché par deux canons antichars et trois des membres de l'équipage, dont Fox, sont tués. Malgré ce revers, l'attaque se poursuit et les Mahrattes occupent l'objectif comme prévu. Les jours suivants, les troupes alliées repoussent, sans relâche, les Allemands vers le nord.

SCENARIO
ASL/VV 8

LES CHARIOTS DE FEU

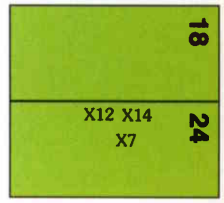
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur anglais gagne s'il garde le contrôle de ≥ 28 des Building Locations entre les rangées V et M comprises sur la carte 24 ou en infligeant 1,5 fois plus de CVP qu'il en a subis.

MOZZAGROGNA, ITALIE, le 28 novembre 1943

Après la capitulation italienne le 8 septembre 1943, l'Italie n'est plus défendue que par les seules troupes allemandes. Ces dernières utilisent habilement le relief et les cours d'eau pour établir leurs lignes de défense. Le 20 novembre, sous une pluie battante, les troupes du Commonwealth arrivent sur la rivière Sangro. Le lendemain, la 8th Indian Division réussit à établir une tête de pont sur la rive nord. Elle doit ensuite s'emparer des villages de Mozzagrogna et San Maria qui dominent l'axe d'approche allié et servent d'observatoires à l'artillerie ennemie. Mais les Allemands ont multiplié les destructions et les champs de mines devant les assaillants, empêchant l'arrivée du matériel lourd et seule l'infanterie de la 17th Indian Brigade est en mesure d'attaquer. Néanmoins, le 27, deux compagnies de Gurkhas montent à l'assaut de Mozzagrogna. Après de violents combats au corps à corps, ils réussissent à prendre le contrôle de la plus grande partie du village. Mais les Allemands ne s'avouent pas vaincus.

PLACEMENT DES CARTES

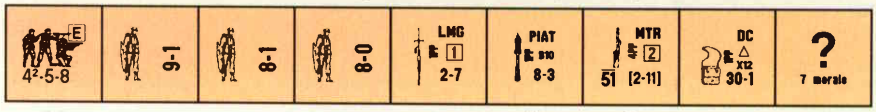


BALANCE

- Le joueur anglais doit contrôler 31 Building Locations.
- Les AFV sont RECALL au tour 4.

⊙ Les Anglais se placent en premier	1	2	3 ⊙	4	5	6	7	FIN
✙ Les Allemands se déplacent en premier								

Eléments du 1/5th Gurkhas [ELR : 5]
se placent sur la carte 24 entre les rangées V et M incluses (SAN : 5) :

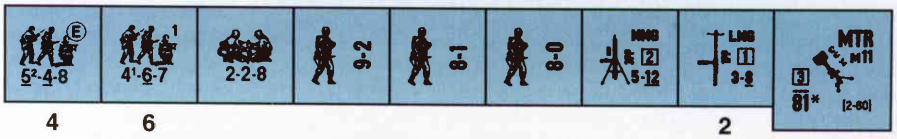


10 2 2 2 16

Eléments du 1st Royal Fusiliers [ELR : 4]
entrent au tour 3 entre 24T0 et 24M1 compris :

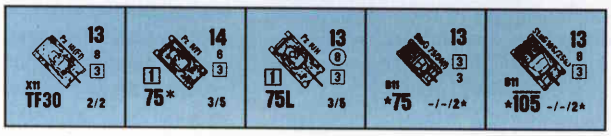
5 2

Eléments du Fusilier Batallion 65 [ELR : 4]
se placent sur/au nord des hexagones de coordonnée ≥ 4 sur la carte 18 (SAN : 4) :



4 6 2

Eléments de la 1. Flamm.Kompanie et de la 7. Panzer-Kompanie, Panzer-Regiment 26
entrent au tour 1 par 18Y10 et/ou 18Q10 :



2 2

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Wet*, sans vent au début. Le Kindling est interdit. La vallée est une colline de niveau 1. Tous les Overlays sont au niveau 1.
2. Placer les Overlays X7 en 24O6, X12 en 24R9-S9 et X14 en 24O9-N8.
3. Les 4²-5-8/2-4-8 de l'OB anglais sont des Gurkhas (A25.43) avec un ELR de 5. Ils sont Stealthy, peuvent déclarer Hand-to-hand Melee s'ils sont ATTAQUANTS et sont considérés Allied Minor pour le Heat Of Battle seulement.
4. Un squad Gurkhas est noté secrètement Assault Engineer. 2 squads Gurkhas ou équivalent (et tout SMC/SW empilés avec dans la même Location) peuvent se placer HIP.
5. Les équipages de blindés ne peuvent abandonner volontairement leur véhicule. L'Armored Assault et les Riders sont interdits. Les chars embourbés (Bog) ou immobilisés comptent pour la moitié des CVP (FRU) à l'Anglais.
6. Les blindés allemands sont RECALL au tour 5.
7. Une LV Hindrance de +1 s'applique aux tours 1 et 2.
8. Au début du scénario, les Anglais contrôlent toutes les Locations situées dans leur zone de placement.

EPILOGUE

Un Kampfgruppe est hâtivement constitué avec une compagnie d'infanterie tenue en réserve et des éléments du Panzer-Regiment 26. Ces derniers sont formés par une compagnie de chars lance-flammes, renforcée par des Semoventi italiens de prise, et un peloton du II/Pzr.Regiment 26. L'attaque démarre avant l'aube. La coopération entre les Panzer et l'infanterie laisse à désirer mais les Gurkhas cèdent du terrain sous les obus et les tirs des lance-flammes. L'arrivée de renforts du 1st Royal Fusiliers ne suffit pas à redresser la situation même si un PzKpfw III(Fl) est immobilisé. A 7 h 30, le village semble sous contrôle allemand. Peu après, les blindés se replient, par peur des chasseurs-bombardiers anglais. Une contre-attaque est alors lancée par les défenseurs mais elle est repoussée par l'infanterie allemande. Gurkhas et Fusiliers doivent se replier. Il faut attendre le lendemain matin pour qu'un assaut allié combiné enlève enfin Mozzagrogna.

SCENARIO ASL/VV 9

NO HAN PASADO !

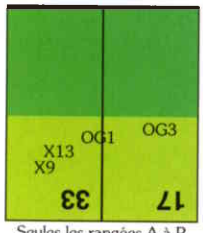
CASA DEL COBO, ESPAGNE, le 11 mars 1937

Début mars 1937, après que deux offensives aient échoué, les nationalistes lancent une ultime opération pour encercler Madrid. Mais les forces de Franco, épuisées, ne peuvent fournir un appui conséquent et c'est le corps expéditionnaire de Mussolini, le CTV (Corpo di Truppi Volontare), qui passe à l'attaque. Le 8 mars, malgré la pluie et la neige, les Italiens percent les lignes républicainnes et avancent rapidement le long de la route reliant Madrid à la frontière française. Les défenseurs se replient en bon ordre. En fin d'après-midi arrive en renfort la XI[e] brigade internationale avec les bataillons Commune de Paris, Thaelmann et Edgar André (les deux derniers composés en partie de volontaires antifascistes allemands). Les 9 et 10 mars, les républicains livrent des combats acharnés et ralentissent l'avance ennemie. Le lendemain, les fascistes arrivent devant Trijueque. Face à eux, la XI[e] brigade est en position de part et d'autre de la route de France près de la Casa del Cobo.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur italien gagne dès qu'il a sorti ≥ 12 VP d'infanterie (les prisonniers **comptent** dans les VP) par le bord sud.

PLACEMENT DES CARTES



Seules les rangées A à P sont jouables

BALANCE

★ Le joueur italien doit sortir ≥ 15 VP.

HHH Le joueur italien doit sortir ≥ 9 VP.

★ Les internationaux se placent en premier

HHH Les Italiens se déplacent en premier

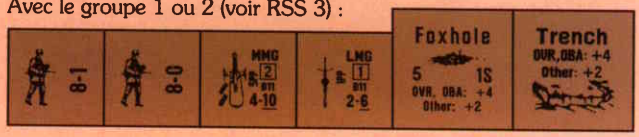
1	HHH 2	3	4	5 ★	6	7	FIN

Eléments du bataillon Edgar André [ELR : 3] se placent sur la carte 33 dans les hex. de coordonnée 10 et sur la carte 17 dans les hexes de coordonnée ≤ 5 entre les rangées indiquées ci-dessous {SAN : 4}.

Groupe 1 entre les rangées H et J incluses :

2 4 6

Avec le groupe 1 ou 2 (voir RSS 3) :

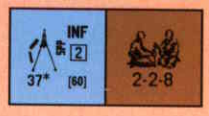


2 8 3

Groupe 2 entre les rangées E et G incluses :

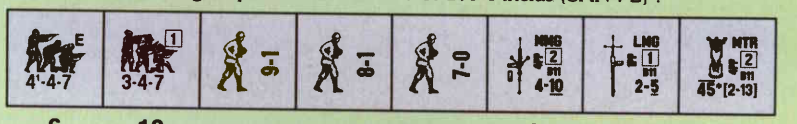
4

Se place HIP au sud de J inclus :



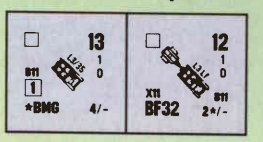
Char de la 1ª Brigada Blindada entre au tour 5 par le bord sud de la carte 33 :

Eléments de la 824ª Bandera Canicia Nere « Tambien » [ELR : 3] se placent sur la rangée qui s'étend de 33P6 et 17P4 inclus {SAN : 2} :



6 10 2 3 2

Eléments de la 3ª compagnia di carri leggeri entrent au tour 2 par 33P2 :



2 2

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Wet* et le temps est *couvert (Overcast)*, sans vent au début. Placer les Overlays OG1 en 33L10, OG3 en 17N7-O7, X13 en 33K7-L6 et X9 en 33I5.
2. Les internationaux sont représentés par des pions russes mais n'ont pas de distinctions de nationalité (A25.) i.e. ils se comportent comme des Allemands sauf pour A25.22-.223 (commissaire politique). Leur Moral est souligné et ils utilisent tous les AFV/SW de leur OB sans pénalité. Les unités internationales en Concealement Terrain commence le scénario sous un « ? ».
3. ≥ 1 SMC et ≥ 1 MG internationale doit se placer avec le groupe 2.
4. Seule la route 33P2-L4-L5-A5 est pavée.
5. Le terrain est boueux. Toutes les unités dépensent 1/2 MF ou 1 MP supplémentaire par hexside de terrain découvert, sauf si elles entrent dans du terrain non découvert dans cet hex. Le terrain découvert est défini par E3.65.

EPILOGUE

La Bandera Tambien de la division Penne Nere attaque le petit bois où se sont retranchés les internationaux du bataillon Edgar André. Malgré leur élan, les « légionnaires » (mélange de soldats de métier, de fascistes convaincus et de chômeurs attirés par la solde et la soupe) sont arrêtés par le feu des mitrailleuses Maxim. Ils font appel à leurs blindés qui, gênés par le terrain boueux, progressent difficilement. Cependant, les lance-flammes des tankettes font des ravages parmi les défenseurs. Ces derniers ripostent avec leurs armes automatiques et un canon de 37 mm, incendiant plusieurs blindés italiens. Malgré des pertes terribles (plus de 300 hommes sur 500), les internationaux tiennent toujours, empêchant les « légionnaires » de Mussolini de percer. C'est sous la protection d'un char T-26 que les survivants du bataillon Edgar André se replient. Pour cette fois, les combattants nationalistes ne passeront pas.

SCENARIO ASL/VV 10

TROP PEU, TROP TÔT

GAFSA, TUNISIE, le 21 novembre 1942

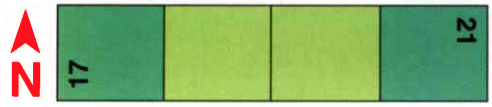
Le 8 novembre 1942, les Anglo-américains débarquent au Maroc et en Algérie, où les forces françaises opposent une résistance souvent déterminée. Le lendemain, le ralliement très opportuniste de l'amiral Darlan fait basculer une bonne partie de l'Afrique du Nord dans le camp des Alliés. Or, Pétain désavoue Darlan, appelle à la continuation de la lutte et se plie aux exigences des Allemands. Ces derniers obtiennent l'utilisation des ports et des aérodromes de Tunisie et envoient des troupes. Une partie des unités du Commandement supérieur des troupes de Tunisie se laisse ainsi désarmer mais d'autres se replient vers l'ouest afin de rejoindre les Alliés qui avancent depuis l'Algérie. Par ailleurs, dans le sud tunisien, les Allemands veulent protéger les arrières de Rommel qui retraite depuis la Tripolitaine. Ils cherchent par conséquent à contrôler les cols de la dorsale orientale et les villes à la frontière algérienne. Les Français qui leur font face veulent bien sûr l'empêcher. Les quelques troupes du secteur prennent contact avec les premiers éléments américains venus d'Algérie, des parachutistes et des Tank-destroyers. Le 21 novembre vers 10 heures, les cavaliers du 3e RCa apprennent qu'une section motocycliste allemande vient d'occuper la ville de Gafsa, à une cinquantaine de kilomètres de la frontière algérienne. Le général Welvert envoie aussitôt sur place un escadron de chasseurs d'Afrique, avec l'ordre de reprendre la ville.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur français doit contrôler ≥ 20 Building Locations sur la carte 21, en infligeant au moins autant de CVP qu'il en a subi. Les AFV comptent seulement pour la moitié de leur CVP (FRU) dans ce calcul.

PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées R à GG sont jouables



BALANCE

- Remplacer le Leader 9-1 français par un 9-2.
- Remplacer 3 x 4[1]-6-7 du groupe sur 21R par 3 x 5[2]-4-8.

Les Allemands se placent en premier	1	2	3	4	5	6	FIN
Les Français se déplacent en premier							

Eléments du Kampfgruppe von Gladow [ELR : 4] se placent comme indiqué (SAN : 3).
Se placent entre CC et EE inclus sur la carte 21.

3 8

Se placent sur la rangée 21R dans les Building Locations :

9

Eléments du 1er escadron mixte du 3e régiment de chasseurs d'Afrique [ELR : 3] se placent sur la carte 17 (SAN : 2) :

6 2 2

Eléments du 15e régiment de tirailleurs sénégalais entrent au tour 1 par le bord ouest :

6

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Modérées*, sans vent au début. Le *Kindling* est interdit.
2. Tous les bâtiment sont considérés comme des *Single Story Rowhouses* (B23.71)
3. Tous les bois sont des *Vergers* (B14.).
4. Les équipages d'AMD ne peuvent abandonner volontairement leur véhicule.

EPILOGUE

Vers 18 heures, les AMD appuient de leur feu les motocyclistes du 1er escadron qui prennent pied dans les premières mechtas. Toutefois, il apparaît vite que l'adversaire est plus puissant que prévu. Il s'agit en fait d'une compagnie d'infanterie renforcée qui contre-attaque vigoureusement. Trop peu nombreux et trop mal armés, les cavaliers doivent se replier. Deux sections de tirailleurs envoyées en renfort arrivent trop tard pour intervenir. Le lendemain matin, deux compagnies de paras et des blindés américains attaquent la ville avec l'appui de l'aviation. Les Allemands décrochent et le 3e RCA peut entrer en vainqueur dans Gafsa.

SCENARIO
ASL/VV 11

UN PRINCE DANS L'ETAU

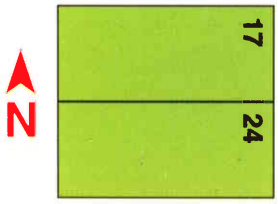
PLANINICA, YOUGOSLAVIE, le 9 octobre 1944

A la fin de l'été 1944, la situation des troupes allemandes basées en Grèce et en Yougoslavie s'aggrave. La défection de la Roumanie et de la Bulgarie ouvre une immense brèche dans laquelle s'engouffre l'Armée rouge. Les Allemands essaient de reconstituer un front sur la frontière bulgaro-yougoslave pour protéger le repli de leurs forces de Grèce. Or, peu d'unités expérimentées, motivées et correctement équipées sont disponibles. La plupart des forces de ce secteur, à l'image de la division SS Prinz Eugen, sont destinées à lutter contre les partisans et sont dotées de matériels de prise (blindés et canons italiens , chars français, mitrailleuses tchèques, etc.). La Prinz Eugen, composée de Volksdeutsche balkaniques, est ainsi retirée de la lutte contre les guérillas de Tito et prend position autour de l'important carrefour routier et ferroviaire de Nis. Cette unité, fleuron des forces allemandes de Yougoslavie, doit faire face avec quelques renforts à une armée bulgare, une armée soviétique et deux corps de partisans serbes ! Le 1er octobre 1944, l'offensive est déclenchée.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allié gagne s'il sort ≥ 20 VP (les partisans ne sont pas comptés dans le total) par le bord ouest au sud de 17GG4 tout en infligeant au moins autant de CVP qu'il en a subit.

PLACEMENT DES CARTES

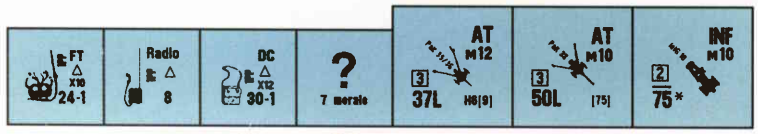


BALANCE

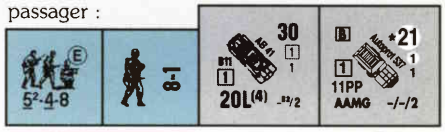
- ✚ Remplacer 20 par 30 dans les conditions de victoire.
- ★ Remplacer 20 par 15 dans les conditions de victoire.

✚ Les Allemands se placent en premier ★ Les Alliés se déplacent en premier	★ 1	★ 2 ✚	★ 3	4	5	6	7	8	9	10	FIN

Eléments du schwere schwadron, SS-Aufklärungs-Abteilung 7 et du II. Btl., SS-Gebirgsjäger Regiment 14 [ELR : 2] se placent entre les rangées 17M/24M et 17U/24U incluses mais dans les hexagones de coordonnée ≤ 6 sur la carte 17 (SAN : 4) :

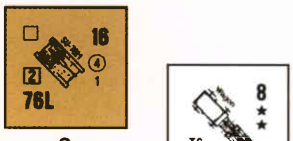


Eléments du schwere schwadron, SS-A.A. 7 entrent au tour 2 par 24Y1 *ou* 17GG6 *ou* 24GG6 avec l'infanterie passager :



Eléments du XIVe corps de partisans serbes [ELR : 5] se placent dans le quadrilatère 24W3-CC3-17CC8-W8 inclus (SAN : 5) :

Entrent au tour 2 par le bord est :



Eléments de la 93e division de fusiliers [ELR : 4] entrent au tour 1 par le bord est :

Entrent au tour 2 entre 24F0 et 24L0 inclus :

Entrent au tour 3 entre 17V10 et 17L10 inclus :

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont Wet, sans vent au début. Le Kindling est interdit.
2. Toutes les unités allemandes sont SS (A25.11). Le moral est souligné mais le moral broken est celui qui est indiqué sur le pion. Les 6^2-5-8 sont Assault Engineers. Les Allemands n'ont pas de PF et utilisent les AFV italiens sant pénalité. La radio allemande donne accès à un OBA de mortiers de bataillon de 80 mm+ avec Scarce Ammo.
3. Le joueur russe à accès à un OBA de 80 mm+ dirigé par un observateur hors-carte secrètement placé au niveau 3 sur le bord est. Le premier accès à la batterie est automatique (retirer un jeton noir).
4. Deux squads partisans (et tout SMC/SW empilé avec dans la même Location) peuvent se placer HIP en Concealement Terrain. Seuls les partisans peuvent utiliser les Paths. Ils ne dépense que $1^{1/2}$ **MF** par hexagone de bois (ce coût réduit s'applique à toute unité qui effectue sa MPh/APh empilé avec eux). Ils utilisent les LMG (seulement) russes sans pénalité. Allied Troop s'applique.

EPILOGUE

Des combats aussi violents que confus éclatent. Si les SS font assez bonne figure contre les Bulgares et les partisans, il n'en va pas de même face aux vétérans de l'Armée rouge. En effet, les divisions du 64e corps de fusiliers encerclent les défenseurs de la ville de Zajecar, au nord de Nis, et repoussent vers l'ouest les unités de la Prinz Eugen qui essaient en vain de garder le contact avec la garnison. Appuyés par les partisans, les Soviétiques attaquent les SS et les prennent en tenailles au nord du village de Planinica. Grâce au sang-froid d'officiers comme le Sturmbannführer Neumann, les Allemands se replient en bon ordre même si plusieurs soldats en profitent pour déserter.... Neumann réussit à rejoindre le gros de la division et se voit décorer de la croix de chevalier pour sa conduite au feu. Mais les Russes percent, ouvrant ainsi la voie à leurs blindés. Nis est prise le 15 octobre par les Bulgares. L'Armée rouge peut poursuivre son avance sur Belgrade.

SCENARIO ASL/VV 12

LA GD SORT SES GRIFFES !

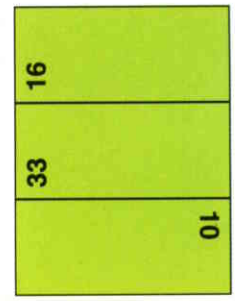
GRUN, URSS, le 15 août 1943

A l'aube du 3 août 1943, les Soviétiques lancent l'opération Roumantsyev. Son objectif, reprendre les villes de Kharkov et de Belgorod. Les unités allemandes, bien que décimées lors de l'opération Zitadelle, opposent une résistance acharnée. Malgré tout, les blindés de l'Armée rouge réussissent à percer, prennent Belgorod le 5 et foncent vers le sud-ouest, menaçant d'encerclement les défenseurs de Kharkov. Devant la gravité de la situation, la division Grossdeutschland est amenée en renfort. Le 8 août, elle engage les pointes du 4e corps blindé de la Garde à l'est d'Achtyrka. Deux jours de combats retardateurs s'ensuivent, les Allemands reculant pied à pied vers la petite ville. Le 10, les brigades du général Poluboyarov attaquent les troupes de la GD retranchées dans Achtyrka mais sont sèchement repoussées. Les jours suivants, les tentatives russes pour entamer les défenses allemandes ne remportent guère de succès. Quant aux Allemands, ils mènent des contre-attaques locales pour déstabiliser leurs adversaires. Le 14, un Kampfgruppe est formé sous les ordres du lieutenant-colonel von Natzmer, chef d'état-major de la GD. Il doit assaillir le flanc du 4e corps blindé de la Garde qui cherche à contourner la division par le sud. A l'aube du 15, les Panzer passent à l'attaque.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il contrôle ≥ 10 bâtiments sur la carte 10 à l'ouest de la rangée O incluse, en infligeant plus de CVP qu'il n'en a subit. Les Tiger/Panther valent 5 CVP supplémentaires.

PLACEMENT DES CARTES

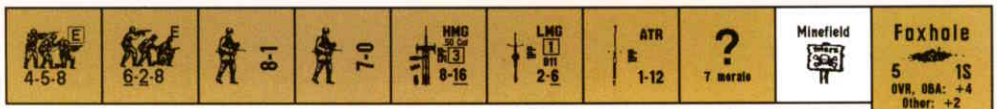


BALANCE

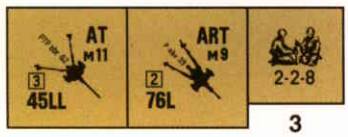
- Ajouter un SPW 251/9 à l'OB allemand.
- Échanger le 45LL contre un 57LL dans l'OB soviétique.

★ Les Russes se placent en premier	✠ 1 ★	✠ 2	3	4 ★	5	6	7	8	FIN
✠ Les Allemands se déplacent en premier									

★ **Eléments renforcés de la 14e brigade blindée de la Garde [ELR : 3]** se placent/entrent comme indiqué {SAN : 4}
Se placent sur les cartes 33 et 10 :

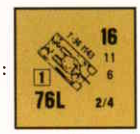


2 5 2 8 24 facteurs 3



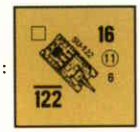
3

Entrent au tour 1 par le bord sud :



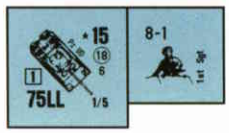
2

Entrent au tour 4 par le bord sud :

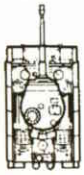


2

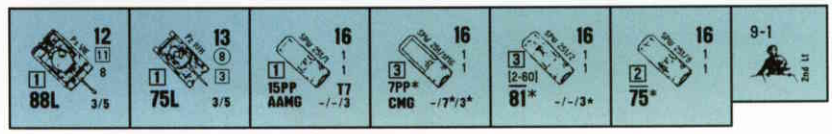
Eléments du I. Abteilung/Panzer-Regiment GrossDeutschland entrent au tour 1 par le bord nord {SAN : 2} (voir RSS 3) :



2



Eléments du III. Abt./PzrRgt "GD" et du I. (SPW) Batallion/Panzergrenadier-Regiment "GD" [ELR : 5] entrent au tour 2 par le bord nord :



2 4

2 4 3

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Dry*, sans vent au début. Le Kindling est interdit.
2. Les deux camps sont considérés Elite (C8.2).
3. Les Panthers sont immobilisés sur un 12 et Stalled sur un 11 (cette RSS remplace la note F de la page H17).
4. Le 8^{3}-3-8 est Assault Engineer/Sapper.
5. Les équipages d'AFV ne peuvent abandonner volontairement leurs véhicules.
6. Un Squad russe (et tout SMC/SW empilé avec lui dans la même Location) peut se placer HIP sur la carte 33 (demi-hexagones partagés avec 10 inclus).
7. Le SPW 251/sMG contient un 2-4-8^{E} inhérent.

EPILOGUE

Les Panther marchent en tête, suivis par les Tiger et l'infanterie en SPW, et engagent bientôt les défenseurs du village de Grun, protégés par des mines et des anti-chars. Des blindés adverses, dont des canons automoteurs SU-122, cherchent en vain à intervenir, mais les puissants chars lourds allemands prennent aisément le dessus. En début d'après-midi, les grenadiers terminent le nettoyage de la localité. Le Kampfgruppe poursuit son avance et, avec l'aide d'unités de la 10e division de Panzergrenadiers, repousse les unités du 4e corps vers leurs lignes de départ. A la fin de la journée, la situation est sous contrôle, mais pour combien de temps ?

SCENARIO ASL/VV 13

SUR LES CHEMINS DE ROME

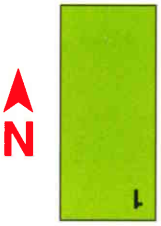
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur italien gagne s'il contrôle 2 des 3 bâtiments suivants : F3, F5 et K5, en infligeant plus ou autant de CVP qu'il n'en a subi.

ROME, ITALIE, le 9 septembre 1943

Dans la soirée du 8 septembre 1943, les forces allemandes proches de Rome reçoivent le nom de code « Axe », signal pour neutraliser l'ensemble des forces armées italiennes. En effet, les autorités italiennes ont entamé des contacts avec les chefs alliés et le temps presse. Mais, si la capitale est défendue par plusieurs divisions parmi les meilleures de l'Armée royale, elles manquent de carburant et de munitions et sont parfois imbriquées avec des unités adverses. Par conséquent, les Allemands mettent vite sur pied plusieurs Kampfgruppen et convergent vers la Ville éternelle. Les combats débutent dès l'aube du 9. Malgré une résistance acharnée, les parachutistes de la 2. Fallschirmjäger-Division progressent par la Via Ostiense dans les faubourgs de Rome. Néanmoins, les Italiens essaient desespérement de repousser les « tedeschi » à la mer !

PLACEMENT DES CARTES

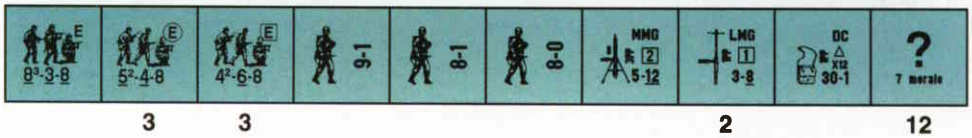


BALANCE

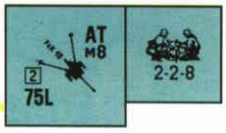
- Les Semovente ne souffrent pas d'Ammunition Shortage.
- Remplacer un Leader 8-1 italien par un 8-0.

Les Allemands se placent en premier	1	2	3	4	5	6	FIN
Les Italiens se déplacent en premier							

Eléments renforcés du Fallschirmjäger-Regiment 6 [ELR : 5]
se placent au sud de la rangée Q incluse {SAN : 3} :

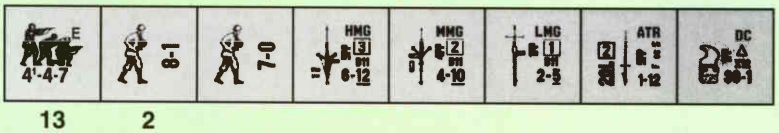


3 3 2 12

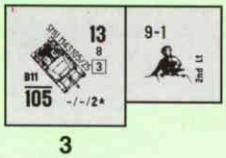


Panzerjäger du Fallschirmjäger Panzerjäger Battalion 2
entre au tour 3 par le bord sud :

Eléments du 1° Reggimento « Granatieri di Sardegna » [ELR : 3] et du 600° Gruppo Semoventi
se placent au nord de la rangée W incluse { SAN : 3}:



13 2



3

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont *Moderate*, sans vent au début. Tous les bois sont des vergers (et donc Inherent Terrain) et tous les bâtiments sont en pierre, voir RSS 5. Le Kindling est interdit.
2. Le 8-3-8 allemand et un 4-4-7 italien (noter l'ID) sont Assault Engineer avec un Moral souligné. Les Allemands n'ont pas de PFk.
3. Les Italiens souffrent d'Ammunition Shortage. Utiliser un pion de StuG 105/25(i) (avec les caractéristiques du SMV da 105/25) pour le SMV manquant.
4. Civilian Interrogation (Friendly) est en vigueur pour le joueur italien.
5. Les bâtiments n'ont que le rez-de-chaussée, un TEM de + 2, une capacité d'empilement normale de 1 Squad. Tous les hexsides de bâtiments sont considérés comme des hexsides de Rowhouses (B23.71) sauf durant le RtPh. Les blindés ne peuvent ni se placer, ni entrer dans les bâtiments.
6. Les équipages d'AFV ne peuvent quitter volontairement leurs véhicules.

EPILOGUE

Les Semovente de la division blindée Ariete viennent prêter main forte aux grenadiers et contre-attaquent la pointe du Kampfgruppe von der Heydte. Mais les Allemands disposent de tubes antichars de 75 mm qui détruisent le premier blindé italien et forcent les autres à se replier. La réaction italienne est brisée. Les paras peuvent poursuivre leur avance vers le centre de Rome.

Errata scénario VV n° 12

Conditions de victoire : le joueur allemand gagne s'il marque plus de CVP que le joueur russe. Les bâtiments sur la carte 10 à l'ouest de O compris valent 1 VP chacun. Le joueur allemand doit contrôler un minimum de huit bâtiments.

SCENARIO ASL/VV 14

LA FLÈCHE BRISÉE

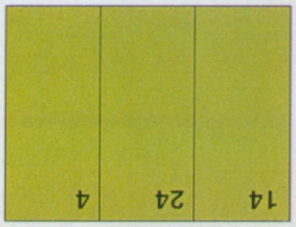
FOY-NÔTRE-DAME, BELGIQUE, le 25 décembre 1944

Lancée le 16 décembre, l'offensive des Ardennes prend les Américains complètement par surprise. Dans le secteur de la 5. Panzer-Armee, les Allemands semblent être en mesure d'atteindre la Meuse. Toutefois, la résistance acharnée des GIs, l'arrivée d'unités alliées en renfort et les énormes problèmes logistiques des assaillants compromettent leurs chances de succès. Mais, malgré les difficultés, les Allemands croient encore en la victoire. Le 22 décembre, le général von Lauchert, commandant la 2. Panzer-Division, lance son bataillon de reconnaissance vers Dinant. Sur la Meuse, les troupes de la 29th Armoured Brigade anglaise l'attendent de pied ferme. En outre, venant du nord, la 2nd Armored Division américaine, la fameuse « Hell on Wheels », prend de flanc les pointes adverses retranchées dans les villages de Foy et Conneux. Elles subissent le pilonnage intensif de l'artillerie et de l'aviation. Le 25 décembre, alors que les unités allemandes avancées n'ont reçu ni essence, ni ravitaillement, les Alliés passent à l'attaque...

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain gagne si, à la fin du scénario, il reste moins de 3 Squads allemands (ou équivalent) Good Order dans des bâtiments de la zone de placement tout en infligeant plus de CVP qu'il n'en a subi.

PLACEMENT DES CARTES

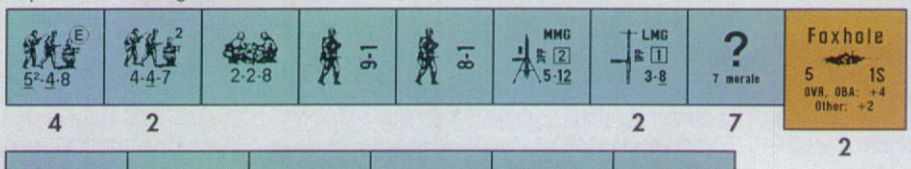


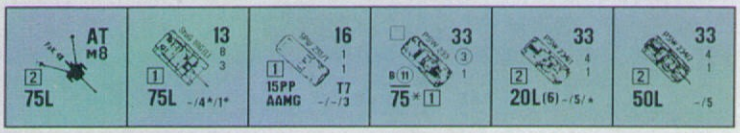
BALANCE

- ✙ Echanger les 4-4-7 contre des 5²-4-8.
- ☆ Au tour 1 : ajouter un 6³-6-7 et échanger les 6³-6-6 contre des 6³-6-7.

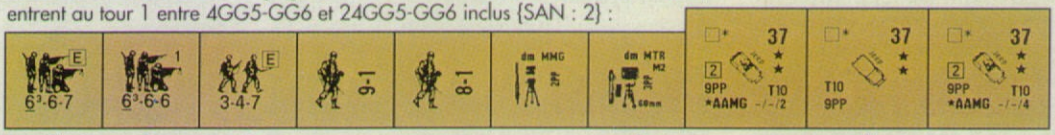
	☆ 1	2	☆ 3	4	5	6	7	FIN
✙ Les Allemands se placent en premier								
☆ Les Américains se déplacent en premier								

Eléments renforcés du Panzer-Aufklärung-Abteilung 2 [ELR : 2]
se placent à 5 hexagones ou moins de 24P5 {SAN : 4} :

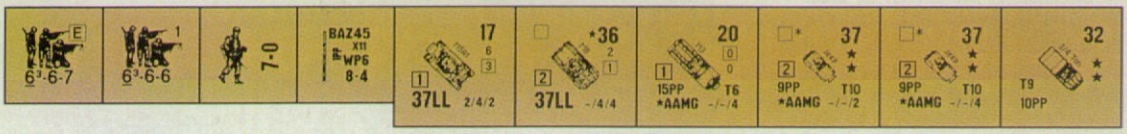




Eléments renforcés de la compagnie A, 82nd Reconnaissance Batallion [ELR : 4]
entrent au tour 1 entre 4GG5-GG6 et 24GG5-GG6 inclus {SAN : 2} :



Eléments renforcés de la B Company, 82nd Recon. Batallion entrent au tour 3 entre 4Y1 et 14Y10 inclus :



Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. Les conditions météo sont Wet avec Ground Snow, sans vent au début. La vallée n'existe pas
2. Les Allemands souffrent d'Ammunition Shortage. Un Squad (et tout SW/Leader empilé avec dans la même Location) peut se placer HIP.
3. Les Allemands disposent de **six** rations d'essence. Une ration est nécessaire à tout véhicule qui veut changer son VCA, adopter un Motion Status ou entrer dans un nouvel hex ou plus. Seul l'entrée dans un nouvel hex ou plus fait dépenser une ration. Le joueur répartit à son gré les rations (0, 1, 2 ou plus par véhicule). Le joueur US gagne 2 VP supplémentaires par véhicule sans essence dès le début du scénario (l'information est révélée à la fin du scénario).
4. Les MTR US ont WP7. Les Jeeps armées ont un HS 3-4-7 comme inherent crew.
5. Les règles d'interrogation (E.2) sont utilisées.

EPILOGUE

Près du petit village de Foy, les unités avancées du 82d Reconnaissance Batallion subissent le feu de leurs « collègues » de la 2. Panzer. Une compagnie engage aussitôt les Allemands. Une autre est envoyée en renfort et rejoint la première unité après avoir détruit un canon antichar. Le combat est un succès complet pour les Américains. Ils capturent 150 soldats ennemis dont le capitaine von Böhm, chef du bataillon de reconnaissance ainsi que vingt véhicules à court d'essence. Le jour même, le Panzer-Aufklärung-Abteilung 2, réduit à une poignée d'hommes, est rayé de l'ordre de bataille allemand.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 15

PIEGE A MARCHE

Marche, Ardennes belges, le 11 mai 1940

A l'aube du 10 mai 1940, les Allemands attaquent le Benelux. Aussitôt, les Français déclenchent la manœuvre Dyle-Breda. Dans ce cadre, les 1re et 4e divisions légères de cavalerie entrent en Belgique avec pour mission de couvrir le mouvement des divisions d'infanterie vers la Meuse belge au sud de Namur. Les découvertes françaises progressent sans trop de difficulté malgré l'absence totale de coopération avec les chasseurs ardennais belges, dont les ordres sont d'effectuer des destructions avant de rejoindre le gros de leur armée. Le 4e RAM accroche quelques éléments de reconnaissance adverses en fin de journée mais les objectifs fixés sont atteints et le régiment peut s'installer à Marche. A l'aube du 11, les découvertes repartent vers l'est. Les Français sont confiants mais ignorent qu'ils font face à la 7. Panzer-Division, largement supérieure en mobilité et en puissance de feu à la 4e DLC.

CONDITIONS DE VICTOIRE

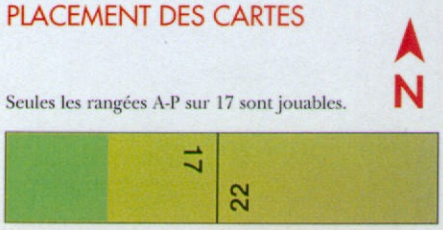
Le joueur allemand gagne si, à la fin du scénario, il y a au plus 2 Squads français (ou équivalent) *Good Order* sur 22 dans des bâtiments tout en infligeant plus de CVP qu'il n'en a subi.

BALANCE

- Echanger les 4-5-7 contre des 4-5-8.
- Supprimer le 2-4-8 et le mortier de 60 mm français.

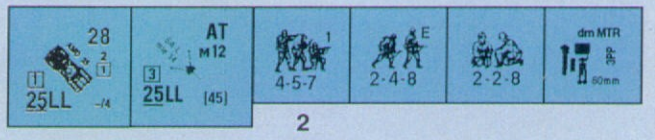
PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées A-P sur 17 sont jouables.



⊙ Les Français se placent en premier	+ 1	+ 2	3 ⊙	4	+ 5	6	7	FIN
* Les Allemands se déplacent en premier								

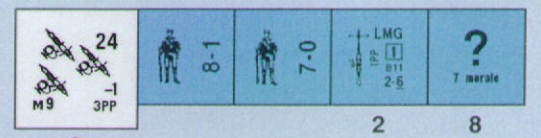
Eléments du 4e régiment d'automitrailleuses [ELR : 3] et du 4e escadron divisionnaire anti-chars se placent/entrent comme indiqué (voir les SSR 2 et 5) {SAN : 4} :



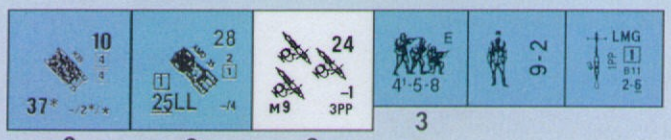
se placent à 3 hex. ou moins de 22R3 (voir SSR 2)

se placent à 1 hex. ou moins de 22U7

se placent à 1 hex. ou moins de 22Y2

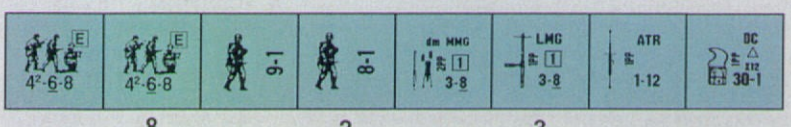


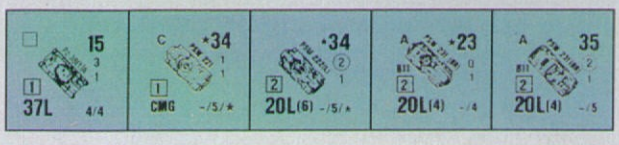
se placent dans les zones ci-dessus et ci-contre avec un maximum de 2 S/C, 1 SMC, 1 LMG et 6 x ? par groupe



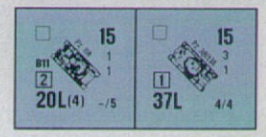
entrent au tour 3 par le bord ouest avec l'infanterie montée

Eléments du Aufklärung-Abteilung 37 [ELR : 4] et du Panzer Regiment 25 entrent au tour 1 entre 22Y10 et 22Q10 inclus et/ou au tour 2 entre 22Y10 et 22I10 inclus (voir les SSR 3 et 4) {SAN : 2} :





Eléments du Panzer Regiment 25 entrent au tour 5 par 22Q10 (voir SSR 3) :



Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont modérées sans vent au début du scénario. Kindling and Boresighting NA.
2. L'AMD et le 25LL doivent se placer dans un hex. de route (emplacement NA).
3. Tous les véhicules allemends entrent avec la moitié des MP déjà dépensés (FRU).
4. Le 548 est Assault Engineer avec un moral souligné.
5. Lors du tour 1 allemand, toute unité française désirant effectuer un First Fire doit jeter un 2 PTC avant le tir en annonçant sa cible (le leadership s'applique). Ele doit alors tirer **uniquement** sur la cible désignée avant le PTC et ce, quel que soit le résultat. L'AMD commence le jeu CE.

EPILOGUE

Vers 14 heures, un violent bombardement aérien sonne les défenseurs de Marche. Il est aussitôt suivi par l'assaut d'un puissant détachement blindé allemand. Surpris, les Français se replient en hâte. Une contre-attaque est alors montée avec l'aide d'un peloton de chars Hotchkiss arrivés entre-temps, mais cette tentative échoue sous le feu de l'ennemi. Des combats indécis s'ensuivent, les Français s'accrochant aux lisières ouest de la ville. Le 4e RAM doit finalement se replier le soir venu. Le général Rommel, chef de la 7. Panzer, peut pousser ses hommes vers la Meuse.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 16

PETITE TERRE

Stanichka, URSS, le 4 février 1943

Le 4 février, une opération combinée soviétique visant à encercler les troupes allemandes du Kouban échoue presque complètement. Seul un petit groupe de fusiliers-marins réussit un audacieux débarquement au coeur même du port de Novorossisk. Les soldats du major Kunikov prennent position dans une école à Stanichka et se préparent à affronter l'inévitable contre-attaque allemande. Un détachement du Grenadier Regiment 186 est envoyé réduire la tête de pont, mais les Soviétiques bloquent net sa progression. Les Allemands encerclent alors l'école. Ses défenseurs vendent chèrement leur peau et donnent le temps aux renforts de débarquer. Les Soviétiques, sous la férule du commissaire politique Brejnev, vont alors tenir jusqu'au bout la tête de pont qu'ils baptisent « Petite Terre ».

BALANCE

★ Echanger le 9-1 contre un 9-2.

✠ Echanger un 4-4-7 contre un 5-4-8

PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées A-P sont jouables.

N

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il sort 10 CVP entre A3 et C1 compris. Règles standard (13 CVP). Règles avec blindés (16 CVP).

	✠ 1	2	3	4	5	6	FIN
★ Les Russes se placent en premier							
✠ Les Allemands se déplacent en premier							

Eléments du groupe Kunikov [ELR : 5]
se placent à l'intérieur et sur le périmètre B10-H7-H5-I5-I1 {SAN : 3} :

3 3 3

Eléments du Grenadier-Regiment 186 [ELR : 4]
entrent entre I10-P10 compris {SAN : 2} :

2 4 4 2

VERSION STANDARD **Russes** : ajouter un 6-2-8, un Hero (A15.2), un DC (A23), cinq ? (A12.1-11) et deux Fortified Locations (B23.9). Les MMC russes sont commandos (H1.24) et ont tous Assault/Spray Fire (A7.36 et A9.5). **Allemands** : échanger les 5-4-8 par deux 8-3-8 Assault Engineer (H1.22) et ajouter deux DC (A23) et un FT (A.22).

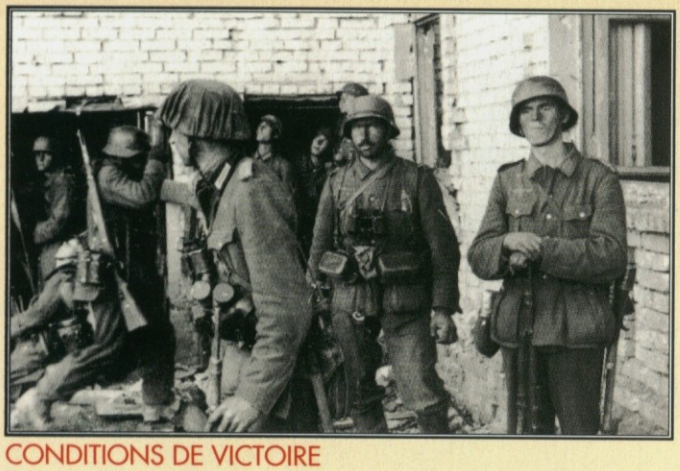
VERSION BLINDÉS version standard **plus** : **Russes** : ajouter un 45L AT (Russian Gun note 7), un 2-2-8 et un ATR (C13.2). Les Russes se placent de B10 à P2 compris. **Allemands** : ajouter un Pz 38(t)E (German vehicule note 8).

Conception du scénario :
Jean Devaux et Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES les conditions météo sont *Wet* et sans vent au début du scénario.

SCENARIO ASL/VV 17

PLUS UN PAS EN ARRIERE !



Stalingrad, URSS, le 14 septembre 1942
Début septembre 1942, après un été rythmé par de nombreuses victoires et la conquête d'immenses territoires, la 6. Armee du général Paulus avance vers la ville industrielle de Stalingrad sur la Volga. L'Armée Rouge semble aux abois et seules quelques unités affaiblies voire démoralisées font face aux Allemands. Mais, le 12 septembre, le général Tchouikov prend le commandement de la 62e Armée qui défend la ville. Il insuffle une énergie nouvelle aux défenseurs renforcés par des milices ouvrières. Toutefois, le 13, les Allemands passent à l'attaque. Les soldats du 194. Grenadier Regiment sont confiants et progressent autour de la gare en direction de la Volga. Le lendemain, l'assaut reprend.

CONDITIONS DE VICTOIRE

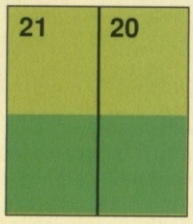
Le premier joueur contrôlant trois des quatre bâtiments suivants : 21E5, 21I4, 20D8 et 20H3 à la fin d'un tour de jeu gagne.

BALANCE

✙ Ajouter une MMG
★ Ajouter un 8-1

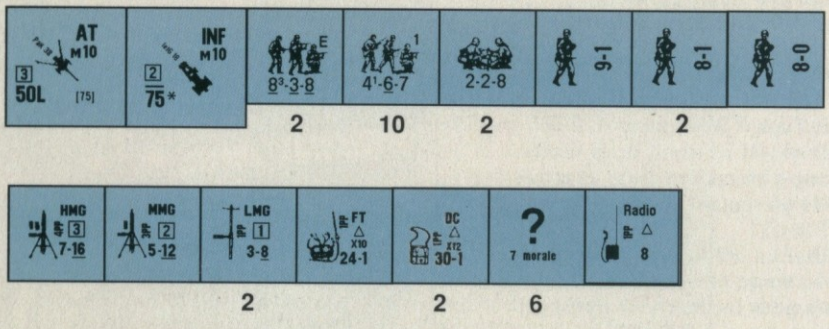
PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées A-P sont jouables.

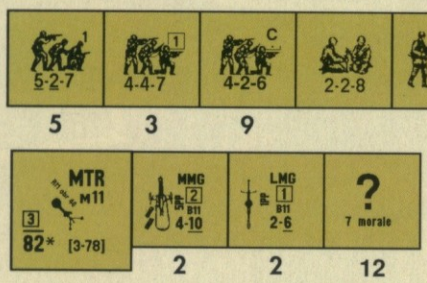


Le placement est simultané (placer une carte en écran entre les deux joueurs).
Le scénario se termine quand un des joueurs remplit les conditions de victoire.
Le premier joueur est déterminé aléatoirement après le placement

Eléments renforcés du Grenadier Regiment 194 (ELR 4)
se placent ? en concealment terrain sur la carte 21, {SAN : 3}



Eléménts renforcés de la 10e division de fusiliers (ELR 3)
se placent ? en concealment terrain sur la carte 20, {SAN : 5}



Conception du scénario :
Philippe Naud et Jean Devaux

OPTIONS

FORTIFICATIONS : **Allemands :** ajouter un 8-3-8 et une DC. Les 8-3-8/3-3-8 sont également Sappers (A 1.23)
Russes : ajouter 24 AP Mines factors (B 28) et trois Fortified Locations (B 23.9)

BLINDÉS : **Allemands** : ajouter deux StuG IIIG et un Armor Leader 8-1 qui rentrent au tour 1 par le bord ouest avec la moitié des MP déjà dépensés (FRU)
Russes : ajouter un ATR au groupe initial et trois T34M41 qui rentrent au tour 1 par le bord est avec la moitié des MP déjà dépensés (FRD)

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont modérées sans vent. Kindling NA.
2. La radio allemande donne accès à un 80 + Bataillon Mortar OBA.
Les Russes disposent d'un 120 + OBA dirigé par un observateur hors-carte, secrètement placé au niveau 4 sur le bord est. Le Battery Access initial russe est automatique (retirer un pion noir).
3. Les 8-3-8/3-3-8 sont Assault Engineers (H1.22) avec un moral souligné
4. Les Russes sont fanatiques (A 10.8). 20D8 est une Factory (B 23.74)
5. Chaque joueur contrôle tous les batiments de sa zone de placement.
6. Le joueur russe dispose de **deux** Fortified Locations (B 23.9).

EPILOGUE

L'avance se poursuit et les grenadiers arrivent dans les quartiers résidentiels et leurs grands immeubles. Mais Tchouikov a besoin de temps pour permettre l'arrivée des renforts. Alors que les unités du 194. Regiment aperçoivent les rives de la Volga, une violente contre-attaque russe appuyée par l'artillerie est déclenchée. La Blitzkrieg est terminée. Les défenseurs vont dès lors chèrement vendre le moindre mètre de terrain.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

SCENARIO ASL/VV 18

TEMPÊTE SUR MARIUPOL

MARIUPOL, URSS, le 8 octobre 1941

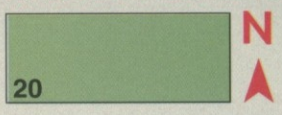
Début octobre 1941, l'opération Barbarossa semble sur le point de porter le coup de grâce à l'URSS. Les troupes allemandes assiègent Léningrad et s'approchent de Moscou. Dans le même temps, les forces de l'Axe progressent le long de la mer d'Azov en direction de Rostov. Il s'agit d'empêcher un repli en bon ordre de l'armée rouge. Le 7 octobre, deux armées soviétiques sont encerclées et anéanties près de Melitopol. Après avoir contribué à ce succès, la brigade motorisée SS Adolf Hitler repart vers l'est, précédée par son groupe de reconnaissance commandé par un officier audacieux, Kurt Meyer ! L'avance s'effectue à toute vitesse et, au matin du 8, les motocyclistes de l'avant-garde sont aux lisières de la ville de Mariupol, remplie de colonnes russes en retraite. Malgré son infériorité numérique, Meyer décide de foncer et de profiter de l'effet de surprise. Vers 10 h, précédée par des canons d'assaut, la colonne arrive sur une grande place pleine de véhicules. Les StuG et les mitrailleuses ouvrent le feu à bout portant.

BALANCE

★ Echanger le 9-2 contre un 9-1.

✙ Ajouter un 4-6-8 et une LMG à l'OB initial.

PLACEMENT DES CARTES



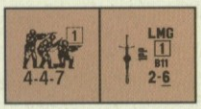
CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit contrôler le carrefour Y6-Y7-Z5-Z6 et les hex. de bâtiment en pierre adjacents.

★ Les Russes se placent en premier	★ 1	★ 2	★ 3 ✙	4	5	6
★ Les Russes se déplacent en premier						

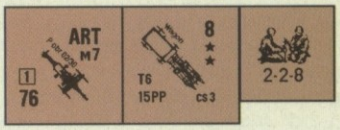
★ **Eléments de la 9e Armée [ELR : 2]** Se placent/entrent comme indiqué : {SAN : 2}

Se placent sur les hexes de route J2-K3-L3-L4-L5 (voir la SSR 2)

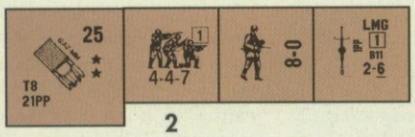


Se placent à l'est de O compris

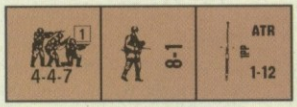
Se placent sur un hex de route entre M et O compris avec le canon tracté.



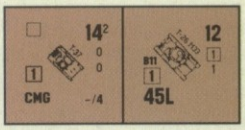
Entre au tour 1 par I1 avec l'infanterie Passager



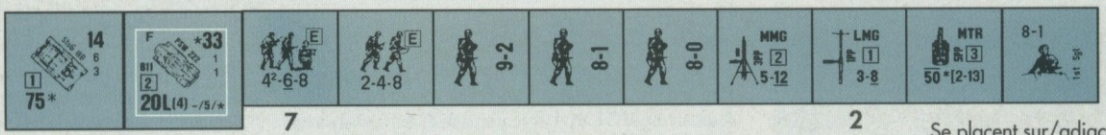
Entrent au tour 2 par I1, Q1 ou Y1



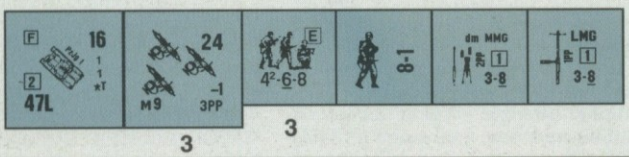
Entrent au tour 3 par I1, Q1 ou Y1



✙ **Eléments du Leibstandarte-SS Adolf Hitler Aüfklarüng-Abteilung [ELR : 5] et du LSSAH Panzerjäger Abteilung**
Se placent/entrent comme indiqué : {SAN : 2} (Voir SSR 3)



Se placent sur/adjacents à la route F4-J6



Entrent au tour 3 avec l'infanterie montée par A5-A6 (avec Full MP) ou par I1 ou I10 [avec 1/2 MP restants (FRU)]

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont modérées sans vent au début du scénario. Kindling NA.
2. Placer une Unarmored Wreck sur les hex. de route J2-K3-L3-L4-L5. Jeter un dr par épave après le placement allemand et placer un Blaze si le résultat est < 3.
3. Les Allemands sont Elite (C. 8.2).

Tous les 4-6-8/2-4-8 sont SS (A 25.11) avec un Moral souligné et un Broken Moral augmenté de + 1. Un 4-6-8 est secrètement noté comme étant Assault Engineer (H1.22).

4. Les Trucks/Wagon sont évacués par le bord est (D5.311) dès qu'ils ont déchargé (D6.5).
5. Toutes les unités des groupes de renforts entrent par le même hex.

EPILOGUE

Le tir meurtrier des assaillants sème la panique et les SS en profitent pour pousser vers l'est et couper la route de Rostov. Les colonnes soviétiques sont bousculées et le groupe de reconnaissance peut s'emparer de la ville au prix de pertes légères. La nouvelle de la prise de Mariupol est accueillie avec incrédulité par les supérieurs de Meyer. Mais ce dernier pousse déjà ses hommes vers leur prochain objectif. « Drang nach osten... »

Conception du scénario :
Philippe Naud et Jean Devaux

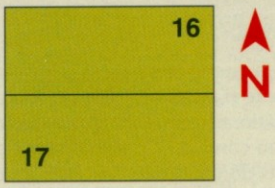
VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
SCENARIO ASL/VV 19

SURGIS DE L'ENFER !

Villebaudon, France, le 28 juillet 1944

Le 25 juillet 1944, l'opération « Cobra » ouvre pour la première fois une brèche dans les défenses allemandes en Normandie. Une course de vitesse s'engage alors entre les Américains dont les divisions blindées cherchent à percer vers Coutances et les Allemands qui essaient desespérement de reconstituer leur front au sud de Saint-Lô. Ces derniers jettent dans la bataille toutes les troupes disponibles, dont un « Kampfgruppe » de la 2. Panzer-Division. Cette unité, expérimentée mais diminuée cherche à reprendre contact avec les divisions allemandes encerclées à l'ouest de la brèche. Dans ce but, il faut tenir les carrefours routiers de la région de Tessy-sur-Vire. Pour les Américains, il s'agit au contraire de prendre ces points afin d'empêcher les renforts adverses venant de l'est de rejoindre leurs camarades. Le 28, à l'aube, le général Maurice Rose de la 2nd Armored Division « Hell on Wheels » lance des reconnaissances en force vers Tessy et le carrefour routier de Villebaudon.

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

✙ Echanger le PSW 222(L) pour un PSW 234/2

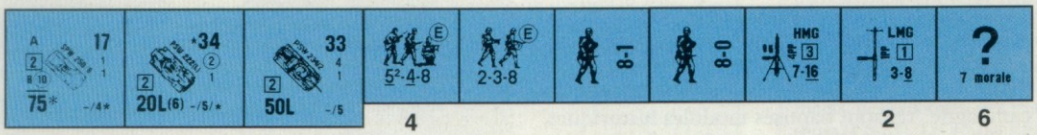
☆ Echanger deux 6-6-6 pour deux 6-6-7

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur américain doit contrôler plus de bâtiments que le joueur allemand à moins de six hex. de 174R4 et en lui infligeant plus de CVP qu'il n'en a subi (voir règles spécifiques 2 et 4) .

✙ Les Allemands se placent en premier ☆ Les Américains se déplacent en premier	☆ 1 ✙	2	3	4	5	6	FIN

Eléments du Panzeraufklärung-Abteilung 2 (ELR 4)
se placent à moins de 6 hex. de 17R4, {SAN : 3}

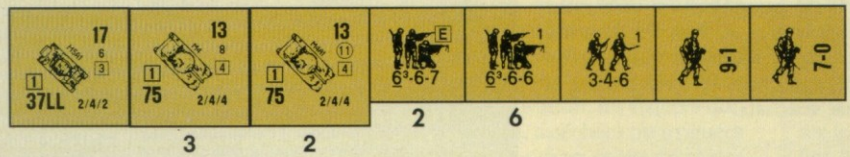


4 2 6

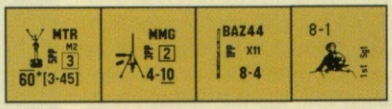
Eléments du II. Abteilung, Panzer-Regiment 3
entrent au premier tour par la **même** zone 17GG5-GG6, 17Y10 ou 17I10.

2

Eléménts du 22nd Infantry Regiment (ELR 4) et du 66th Armored Regiment
entrent au tour 1 entre 16I10 et 16Y10 compris, {SAN : 2}



3 2 2 6



REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont modérées sans vent au départ du scénario. Boresighting et Kindling NA. Toutes les haies sont des Bocages (B9.5).
2. Le joueur allemand contrôle initialement tous les Bâtiments à moins de six hex. de 17R4.
3. Un squad allemand (et tout SMC/SW empilé(s) avec) peut se placer HIP.
4. Les Bâtiments de deux hex. et les Bâtiments en pierre comptent double pour les conditions de victoire.
5. Les véhicules des deux camps entrent avec la moitié des PM restants (FRU). Les équipages de **Chars** (LT/MT) ne peuvant pas quitter volontairement leurs véhicules. Deux chars américains sont secrètements notés comme étant équipés d'un dispositif Culin (B9.541).

EPILOGUE

Malgré quelques attaques aériennes allemandes vite contenues par les avions alliés, les détachements de chars et d'infanterie progressent sur les routes encombrées par des carcasses de véhicules adverses. Vers midi, les Américains prennent d'assaut le carrefour de Villebaudon après un combat bref mais violent. Ils perdent trois chars mais mettent cinquante soldats ennemis hors de combat et détruisent sept blindés allemands dont un Panzer IV. Rose envoie alors tout un groupe de cavalerie et un bataillon d'artillerie pour renforcer ses hommes. Les Allemands n'ont pas dit leur dernier mot mais la voie est bientôt libre pour la « Third Army » de Patton.

Conception du scénario :
Philippe Naud et Jean Devaux

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO
ASL/VV 20

PANZERSCHLACHT !

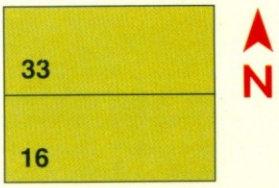
Près de Burbulatovo, URSS, le 25 février 1943

Fin février 1943, après plusieurs mois de retraite et de défaites face à l'Armée rouge, les forces de l'Axe reprennent soudain l'initiative. Dans le secteur sud, le général Manstein réunit plusieurs divisions dont les unités du SS-Panzerkorps et prépare une contre-offensive. Les unités du front de Voronej, arrivées à quelques dizaines de kilomètres du Dniepr, s'arrêtent à bout de force et à court de ravitaillement pendant que la Stavka croit l'ennemi en plein repli. Le 20 février, les SS et les forces du 47. Panzerkorps entament un mouvement visant à prendre en tenaille les éléments soviétiques avancés. Le 24, leur assaut continue pendant que, plus à l'est, le 40. Panzerkorps détruit le groupe mobile Popov. Les Russes essaient cependant de reculer en gardant un front continu, aidés en cela par la faiblesse des moyens déployés par les assaillants. Mais, le 25, la 17.Pz trouve la faille et perce vers la voie ferrée Barvenkovo-Lozovaya.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il obtient plus de VP (voir SSR 6)

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

✙ Remplacer un Pz III H par un Pz III L

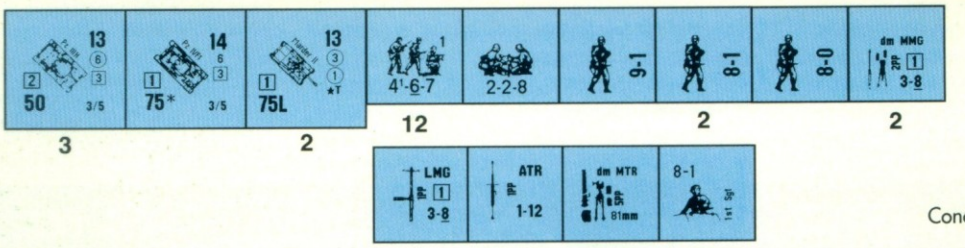
★ Remplacer un Pz III H par un Pz II F

★ Les Soviétiques se placent en premier

✙ Les Allemands se déplacent en premier

✙ 1 ★	2 ★	3	4	5	6	7	FIN

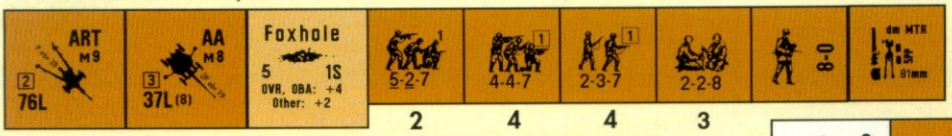
Eléments renforcés du Panzer-Regiment 39 (ELR 4)
entrent au tour 1 par le bord sud à l'ouest de 16Q10 inclus, {SAN : 2}, [voir SSR 1, 5 et 6]



3 2 12 2 2 4

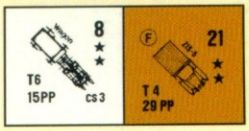
Conception du scénario : Philippe Naud

Eléments renforcés de l'état-major de la 195e division de fusiliers (ELR 3) se placent dans un rayon de 5 hex. de 16P0/33P10, {SAN : 3}, [SSR 1, 2 et 6]



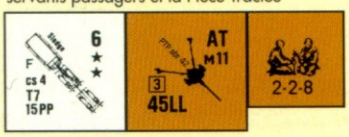
2 2 4 4 3

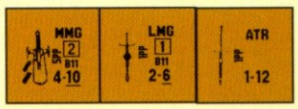
Se placent dans un rayon de 3 hex. de 16P0/33P10 mais sur des hex. de Route ou de Terrain Découvert (SSR 3 et 6)



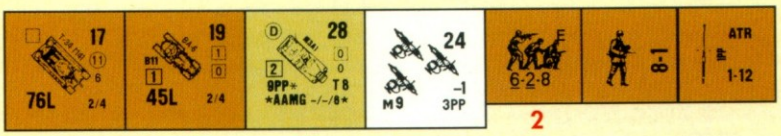
2 6

Pièce du 41e bataillon antichar : entre au tour 1 par 33 A5-A6, I1 ou Q1, avec les servants passagers et la Pièce Tractée





Eléments du 3e corps blindé : entrent au tour 2 par 33 GG5-GG6, avec l'infanterie Riders



2 2 2

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Wet avec Ground Snow (E3.72). Boresighting et Kindling NA. Les deux camps ont Winter Camouflage (E3.712).

2. Une des deux pièces d'artillerie russes doit se placer en Open Ground.

3. Les Trucks/Wagons ne bougent qu'après avoir passé, à chaque phase de mouvement, un TC avec un moral de 7. Un DR entre 8 et 10 oblige le Truck/Wagon à s'arrêter/ne pas bouger. Un DR de 11 ou 12 **détruit** le véhicule. Les Trucks/Wagons ont une capacité de 0 PP (voir la SSR 6).

4. Les Russes utilisent des M3A1 SC US (et leur MGs) sans pénalités qui commencent le jeu avec un 3-2-8 HS comme passager.

5. Les Allemands sont considérés Elite (C8.2). Les PzKpfw IIIH ont APCR 5. Les Allemands bénéficient de l'appui d'un **DB 42** avec bombes qui entre selon E7.2.

6. Les deux camps marquent des VP de la façon suivante :
– les CVP (les prisonniers comptent double)
– 2 VP par bâtiment contrôlé dans la zone de placement russe, 4 si le bâtiment est en pierre ou à plusieurs hexes.
– les Exits VP entre 33I1 et 33Q1 compris, pour les Trucks/Wagons russes (seulement) et qui valent respectivement 4/2 Exit VP et pour les unités allemandes.

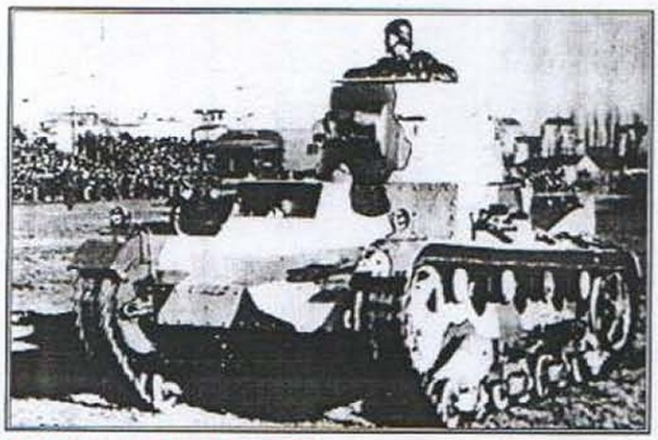
EPILOGUE

Le Kampfgruppe mené par le général von Senger und Etterlin dépasse la gare de Burbulatovo, bouscule l'état-major et les services de la 195e division et, bien appuyé par les Stukas, repousse les contre-attaques du 3e corps blindé. Les quelques Panzer disponibles écrasent les derniers défenseurs après des combats acharnés. La journée est particulièrement réussie pour la 17. Panzer qui capture ou détruit 27 canons et mortiers, soixante camions, trois chars et une douzaine de voitures blindées. Malgré tout, les débris de la 195e division réussissent à se replier de nuit vers le nord. Le 27, réduite à moins de deux mille soldats et deux chars en état de marche, la 17. Panzer atteint le Donetz. L'offensive de Manstein a brisé l'élan de l'armée rouge et constitue un incontestable succès.

Variante : Les joueurs désirant réduire le caractère aléatoire de l'appui aérien peuvent appliquer la SSR suivante : un dr est jeté à chaque tour ; le DB42 entre au **tour 1** sur un dr ≤ à 2, au **tour 2** sur un dr ≤ à 4 et au **tour** 3 sinon. Il est limité à deux tours de présence.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
SCENARIO ASL/VV 21

ALCAZAR!



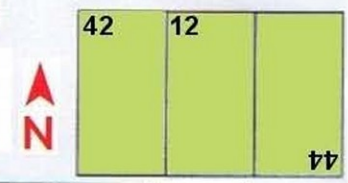
WISNICZ, Pologne, le 6 septembre 1939

Dès le premier jour de l'invasion, les divisions du XVIII. ArmeeKorps rencontrent une résistance acharnée, en particulier de la part de la 10e brigade de cavalerie mécanisée, unique grande unité moderne opérationnelle de l'armée polonaise. Elle retraite en vendant chèrement chaque mètre de terrain. En dépit d'une nette supériorité numérique, les Allemands n'entament pas le front de l'unité du colonel Maczek, surnommée « la brigade noire », en raison des manteaux de cuir que portent ses combattants. Toutefois, la mobilité des assaillants leur permet d'exploiter la moindre brèche alors que les Polonais souffrent de médiocres communications, des attaques aériennes, des encombrements provoqués par les réfugiés et des rumeurs. Ainsi, quand le 6 septembre, l'état-major de la 10e brigade s'installe dans le village de Wisnicz, il apprend avec stupeur que l'ennemi se trouve dans une bourgade à sept kilomètres au sud-est. Une reconnaissance confirme la situation. Bien que coupé de certaines de ses unités, le colonel Maczek décide de rester. Wisnicz est mis en état de défense avec un canon Bofors placé au débouché de chacune des quatre routes. Le personnel des services s'arme et prend position. Le village est surnommé « Alcazar », en référence au siège de l'Alcazar de Tolède par les troupes républicaines pendant la guerre d'Espagne.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit contrôler un des quatre bâtiments Multi-hexs sur 12 (voir la SSR 1).

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

✠ Remplacer le 9-2 par un 9-1

Remplacer les 4-5-7 par des 4-5-8

☉ Les Polonais se placent en premier	✠ 1	✠ 2	3	4	5	6	FIN
✠ Les Allemands se déplacent en premier							

Eléments de la 10e brigade de cavalerie motorisée (ELR 3) : se placent/entrent comme indiqué (SAN : 4)

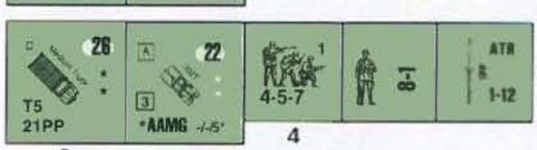
5 — 6

se placent sur la carte12 entre M et V inclus

2 — 2

entrent au **tour 3** par un hex. de route du bord nord

se placent, à raison d'une pièce maximum par zone, à moins de 3 hex. de : 12Q1, 12Q10, 12U7 et12L3 respectivement



entrent au **tour 4**, avec l'infanterie Passagers, par un hex. de route du bord nord

2 — 4

Eléments de la 4. Leichte Division (ELR 3) entrent comme indiqué (SAN : 3)

entrent au **tour 1** par un hex. de route du bord sud

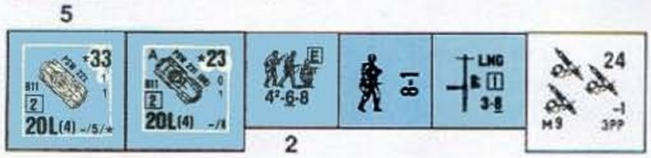
2

entrent au **tour 2** par un hex. de route du bord ouest ou sud de la carte 42

2

5 — 8 — 2

entrent au **tour 2** par un hex. de route du bord sud avec l'infanterie Passagers



2 — 2

entrent avec l'infanterie Riders par un hex. de route (voir SSR 5)

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans vent au début du scénario. Kindling et Boresighting NA. Les Rowhouses sont considérées comme des Bâtiments « normaux » (sans barres noires). Placer l'Overlay OW1 en 44M1-N1. Des Routes existent entre 42Q1-Q4, 12B5-I2, 44C6-I9 et 44T8-BB4. L'hex. 44C3 est au niveau 2.

2. Toutes les Unités d'un même groupe de renfort doivent rentrer par le même hex.

3. Les Camions sont Rappelés (D5.431) dès qu'ils ont Déchargé (D6.5).

4. Les Equipages de Blindés ne peuvent Abandonner volontairement leurs véhicules. Le 548 est Assault Engineer (H1.22).

5. Le dernier groupe de renfort allemand entre sur un jet de dé **≤ ou égal** au Tour et au Tour 5 si ce n'est déjà fait. Son bord d'entrée est déterminé aléatoirement par un jet de dé : 1-3 : sud ; 4 : ouest ; 5 : nord et 6 : est.

EPILOGUE

A l'aube, plusieurs panzers venant du sud s'approchent de Wisnicz mais battent en retraite après qu'un d'entre eux ait été détruit par un Bofors. Les Allemands renouvellent leurs attaques vers midi quand des chars avancent à nouveau vers « l'Alcazar » mais cette fois par l'ouest. Ils sont repoussés grâce à l'intervention des Vickers de la brigade. Un autre assaut se préparant, le colonel Maczek choisit d'appeler à la rescousse les rescapés épuisés du 10e fusiliers montés. Vers 16H, des combats acharnés ont lieu au sud de Wisnicz, où le chef de la 10e brigade décide de concentrer le gros de son unité. L'état-major décroche vers l'est, abandonnant son « Alcazar ».

VAE VICTIS — LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

SCENARIO ASL/VV 22

COEUR DE LION

Lion-sur-Mer, France, le 6 juin 1944

Le 6 juin 1944, à 8H45, les cinq chalands de débarquement transportant le 41 (RM) Commando touchent le sol français dans le secteur de « Sword ». Les Marines doivent réduire deux points d'appui et établir la liaison avec le 48 Commando venant de « Juno ». Or, ils ont touché terre beaucoup trop à l'est, sur une plage encombrée de matériels divers, soumise à des pilonnages intenses où règne une grande confusion. Les Anglais avancent toutefois vers leurs objectifs. Vers 10H00, plusieurs unités entrent dans le petit village de Lion et poussent vers l'ouest. Mais, à 11H40, la « Troop » B rapporte qu'elle subit des tirs nourris de mortiers et d'un « canon mobile » qui la clouent au sol. Faute d'appuis, les Marines restent bloqués aux lisières du village : les mortiers ont épuisés leurs munitions et les chars Centaur sont tous hors de combat.

PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées R-GG sont jouables

BALANCE

✚ Remplacer les 4-3-6 par des 4-4-7

⊙ Ajouter un 8-1 à l'OB initial

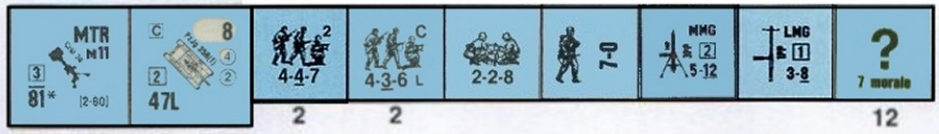
N

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur anglais gagne s'il a au moins deux squads ou équivalent *Good Order* dans des Bâtiments de plus de deux hex. à la fin du scénario en ayant infligé plus de CVP qu'il en a subi.

	1	2	3	4	5	6	FIN
✚ Les Allemands se placent en premier		⊙	⊙ ✚				
⊙ Les Anglais se déplacent en premier							

Eléments renforcés de la 10. Komponie, Infanterie Regiment 736 (ELR 3)
se placent sur 20 à l'ouest de Y, y compris sur les demi-hex. de 4 : (SAN : 5) voir les règles spéciales 2, 3 et 4.



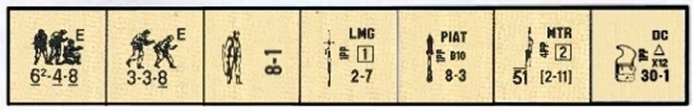
2 2 12

Eléments renforcés du II. Battalion, Infanterie Regiment 736 entrent au **tour 3** entre 4Y1-4GG6 inclus.

8 2

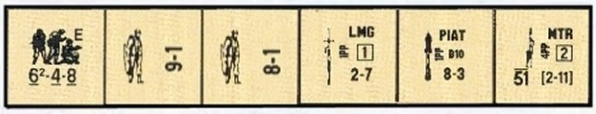
Conception du scénario : Philippe Naud

8 Troop, 41 (Royal Marines) Commando (ELR 5) : se place sur/adjacent à 20V3 (SAN : 2)



4

Char du Royal Marine Armoured Support Group, entre au **tour 2** par une route du bord est de la carte 20 avec 6 MP déjà dépensés et selon la SSR 6.



5

A Troop, 41 (RM) Commando, entre au **tour 3,** par le bord est, au nord de 20 R8 compris

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées avec une Mild Breeze soufflant du NW. Kindling NA. Les hex. 20V4-V5 sont des Stone Rubble. Placez les Overlays X18 en 20U2-V2 et X11 en 20S3-S4.

2. Avant le placement, le joueur allemand jette un dé pour les hex. suivants de la carte 20 : 1 = DD4, 2 = AA9, 3=V6, 4 = U7, 5-6 = relancer le dé. Un résultat entre 1 et 4 créé un Blaze dans l'hex. concerné et un Wooden Rubble dans les autres hex.

3. Chaque hex. de Rubble peut créer un Rubble dans tout hex. d'Open Ground/Road/Orchard Road adjacent sur un jet de dé de 1-2.

4. Après avoir appliqué les SSR 2 et 3, le joueur allemand place un Shellhole dans un hex d'Open Ground/Road de son choix. Puis, il place aléatoirement un autre Shellhole (un dé coloré pour la direction et un dé blanc pour la distance). Le DR est rejoué si l'hex. « cible » est hors carte, ne peut avoir de Shellholes (B2.1). Le joueur anglais fait ensuite de même, soit au total 4 Shellholes.

5. Les 648 /338 MMC anglais sont des Commandos (H1.24). Un 648 de chaque Troop est secrètement noté Assault Engineer (H 1.22).

6. Le joueur anglais jette un dé à sa Rally Phase du Tour 2 : sur un résultat de 1-4, il obtient un char Centaur ; rien sur 5-6 mais le joueur allemand supprime un PzA Ln(f) et une LMG dans ses renforts du Tour 3.

EPILOGUE

Les défenseurs allemands, plongés dans le plus grand désordre par l'alerte nocturne, les parachutages alliés et le bombardement aérien et naval ne peuvent faire face à une telle supériorité. Les quelques réserves disponibles de la 716. Infanterie Division tentent cependant de réagir. A 10H00, le 3e bataillon de l'Infanterie Regiment 736 reçoit ainsi l'ordre de pousser vers Lion avec une batterie de canons automoteurs de 150 mm pour dégager la 10. Komponie qui combat sur la côte. A 13H00, les « Troop » avancés du 41 Commando subissent les feux de la contre-attaque adverse. Ils doivent se replier jusqu'au cœur de Lion où une ligne de défense est établie. Heureusement pour les Anglais, d'autres unités engagent les assaillants qui restent cantonnés aux lisières ouest du village. Quand vient le soir, les Allemands tiennent encore ce secteur et voient avec soulagement arriver les blindés de la 21. Panzer. La jonction entre « Juno » et « Sword » attendra le lendemain.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

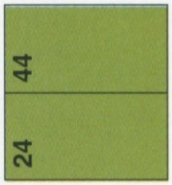
SCENARIO ASL/VV 23

LE MORS AUX DENTS

Broszki, Pologne, le 26 septembre 1939

Le 17 septembre 1939, l'invasion de l'armée Rouge, dans le cadre du pacte germano-soviétique, porte le coup de grâce à la résistance polonaise. Le seul salut des soldats polonais est dès lors de rejoindre la Hongrie ou la Roumanie neutres pour continuer la lutte aux côtés des Alliés. Ils doivent cependant se frayer un chemin en affrontant les troupes allemandes et russes. Le groupe du général Anders, formé des débris de plusieurs unités, cherche ainsi à gagner la Hongrie. Sur son chemin, à l'ouest et au sud, les soldats allemands, avec, en particulier la 28. Infanterie Division. Venant de l'est, les forces du 1er front d'Ukraine avec plusieurs brigades blindées et des divisions de cavalerie dotées de chars. Contre cette puissance écrasante, les Polonais ne peuvent aligner que des cavaliers manquant d'armes lourdes et sans blindés ni avions. Le 26, les hommes d'Anders se heurtent à la fois aux russes et aux allemands alors qu'ils cherchent à progresser vers le sud.

PLACEMENT DES CARTES



BALANCE

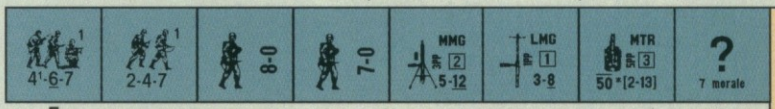
- Remplacer le 8-0 par un 8-1
- Remplacer « 2 » par « 3 » dans les conditions de victoire

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur polonais gagne s'il reste moins de **2** squads ou équivalent allemands Good Order dans des bâtiments sur 24 entre V et M compris et en infligeant plus de CVP qu'il n'en a subi.

	1	2	3	4	5	6	FIN
Les Allemands se placent en premier			✚				
Les Polonais se déplacent en premier							

Eléments de la 28. Infanterie Division (ELR 3) se placent/entrent comme indiqué : {SAN : 3}.



5 — 8 — 2

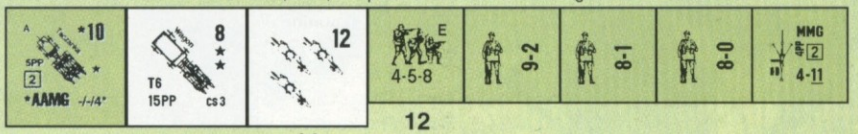
se placent à moins de 6 hex. de 24Q6

3

entrent au **tour 3** par l'un des hex. suivants de 24 : I10, Q10 ou Y10.

Conception du scénario : Philippe Naud

Détachement des 25e et 27e Uhlans (ELR 3) : se place avec l'infanterie Passager/montée sur la carte 44 dans les hex. inférieurs à 7 {SAN : 2}



2 — 11 — 12

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Moist sans vent au début du scénario. La vallée n'existe pas (et donc les falaises non plus) Les maisons sont toutes en bois avec un étage maximum (exception: l'église X19). Placer l'overlay X19 en 24Q6-P7.

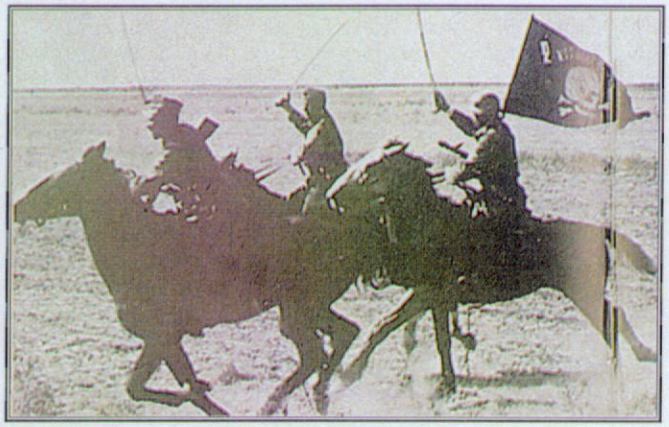
EPILOGUE

Un détachement allemand installé dans le village de Broszki bloque l'avance des Polonais. Pensant peut-être que les ulhans s'avancent pour se rendre, les défenseurs sont surpris par une brusque charge des 25e et 27e régiments. Le village est pris d'assaut et plusieurs Allemands sont capturés. Anders peut continuer sa progression vers le sud et rejette une demande de reddition du commandant de la 28. ID. Ce succès n'est qu'un répit et, le lendemain, l'armée Rouge écrase les Polonais. Le 28, Anders, blessé, est fait prisonnier et envoyé à la Lubianka. Seuls quelques-uns de ses cavaliers réussissent à gagner la Hongrie.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

SCENARIO ASL/VV 24

FRERES ENNEMIS



PRES d'AGA BATYR, URSS, le 30 novembre 1942

Le régiment de cavalerie cosaque du colonel von Jungschulz est une des unités chargées de protéger le flanc nord du groupe d'armées A engagé dans le Caucase. Formé d'ex-prisonniers de guerre, de déserteurs et de volontaires tous animés d'une haine farouche à l'égard du système soviétique, le régiment est équipé d'armes de prise et encadré par des officiers allemands. Dès l'été 1942, il mène plusieurs opérations dans les steppes de Nogaï aux côtés des panzers et se heurte souvent aux unités de cavalerie de l'armée rouge. Il accomplit ses missions avec succès et patrouille efficacement dans un large secteur. Mais, fin novembre, après les premiers succès autour de Stalingrad, les troupes soviétiques du front de Transcaucasie, renforcées par de nouvelles unités bien équipées, passent à l'offensive avec comme objectif de couper toute retraite au groupe d'armées A.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur russe doit Contrôler une majorité d'hex. de Colline en infligeant > CVP subis (voir les SSR 1 et 6)

PLACEMENT DES CARTES

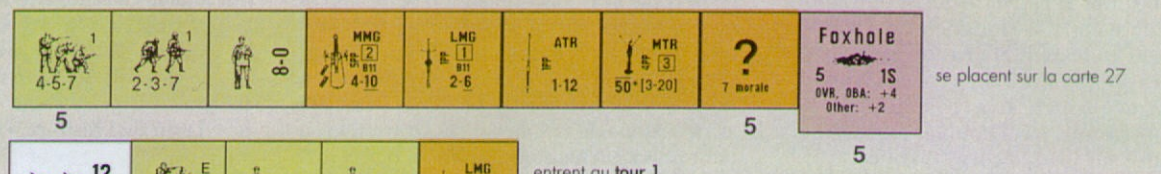
BALANCE

✚ Remplacer un PaK 38, un Kfz 1 et un 228 par un Marder III(t)H

★ Supprimer la SSR 4

✚ Les Cosaques se placent en premier	★	1	2	★	3	4	5	FIN
★ Les Russes se déplacent en premier								

Cosaques du régiment von Jungschulz (ELR 4) se placent/entrent comme indiqué: (SAN 4) (voir SSR 1, 2 et 3)



5 5 5

se placent sur la carte 27

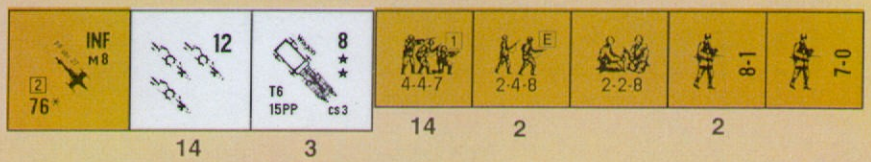
6 6

entrent au **tour 1** par le bord ouest

2 2 2 2

Eléments du Krädschutzen Battallion 3 et du Panzerjäger Abteilung 543 entrent au **tour 3** entre 28Q1-A10 inclus, (voir SSR 3 et 4)

Eléments renforcés de la 63e division de cavalerie (ELR 3) entrent au tour indiqué par le bord est : (SAN 2)



14 3 14 2 2

2 2 2

Tour 1 (voir SSR 1, 3 et 6)

Tour 3 (voir SSR 3 et 5)

3

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans vent au début du scénario.
Steppe Terrain (F13.2) s'applique mais les DVP ne sont pas utilisés.
Placer l'Overlay H2 en 27Y3-Z3. Il représente une Colline de Niveau 1.

2. Les MMC Allied Minors - Cosaques - sont considérés Russes (EXC : Human Wave et Entrench DRM NA). Ils utilisent des SW Russes sans Pénalités.
Les Leaders sont considérés Allemands sans pénalités Allied Troops.
Tout MMC Cosaque Broken dans la même Location d'un Leader Cosaque Good Order voit son Moral augmenté de un (ex: 8 et non 7 pour un 458 Broken).

3. Les Unités des deux camps entrent avec l'Infanterie Passager/Montée et les Canons Tractés. Les Stuart entrent avec 9 MP déjà dépensés.

4. Un PSW 221 est secrètement noté comme étant armé d'un sPzB41 (28 LL, Note 5) à la place de sa CMG. Le Canon est NT avec une ROF de 1.

5. Les Russes utilisent des Stuart I(a) sans Pénalités sans Sd mais avec HE.

6. Le joueur russe peut faire sortir des Unités Good Order/Chars avec Functioning MA par le bord ouest qui comptent double en CVP.
Les Wagons n'ont que 10 PP de Capacité mais sont des Petites Cibles (+1) et ont 10 MF.

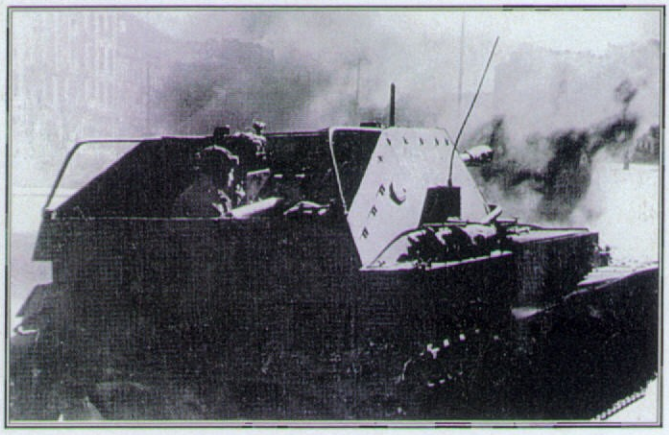
EPILOGUE

Le 30 novembre, la 44e armée soviétique attaque, lançant en avant deux corps de cavalerie de la Garde appuyés par des bataillons et brigades blindés. Les cosaques de von Jungschulz repoussent les cavaliers du 5e corps de la Garde avec l'aide de détachements de la 3. Panzerdivision qui détruisent plusieurs Stuart. Mais les Russes prennent l'avantage les jours suivants et percent vers l'ouest. Les Allemands doivent alors retraiter vers Rostov. Au printemps 1943, le régiment von Jungschulz quitte le front pour être incorporé dans la 1ère division cosaque.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 25

IMPITOYABLE



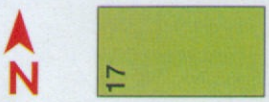
Près de Schepzig, Allemagne, 24 avril 1945

Le 16 avril 1945, le 1er Front d'Ukraine et le 1er Front de Biélorussie lancent l'ultime offensive sur Berlin. Après de durs combats, ils brisent les défenses allemandes sur l'Oder, encerclant une partie des défenseurs, au sud-ouest de la capitale, près de Halbe. Cette poche regroupe la 9.Armee du général Busse et une partie de la 4. Panzerarmee. Le 21, les avants-gardes soviétiques entrent dans Berlin. Le lendemain, Busse décide de percer vers l'ouest pour se rendre aux alliés occidentaux avec ses sept divisions. Parmi ces dernières se trouve l'unité du général SS Dirlewanger composée à l'origine de braconniers et de SS mutés pour raisons disciplinaires. Chargé de lutter contre les « bandes », le Sonderkommando Dirlewanger est responsable d'innombrables atrocités en Europe de l'Est. Devenue division et renforcée par des unités de l'armée, l'unité SS montre néanmoins des signes de désintégration. En effet, à cette date, beaucoup de ses membres sont des ex-détenus des camps de concentration peu désireux de mourir pour le Reich et des dizaines d'entre eux désertent. Les autres tiennent tant bien que mal un secteur dans le sud de la poche.

BALANCE

✙ Remplacer le SU-76M par un SU-57(a)
★ Remplacer le SU-76M par un ISU-122

PLACEMENT DES CARTES

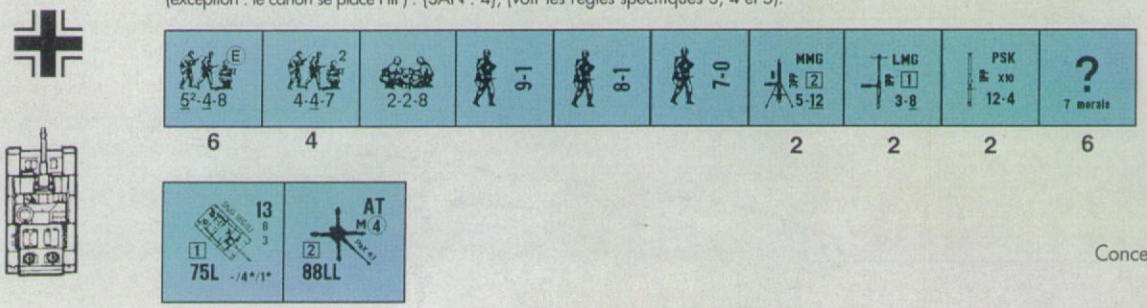


CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit sortir au moins 12 VP d'infanterie entre A5-A10 compris

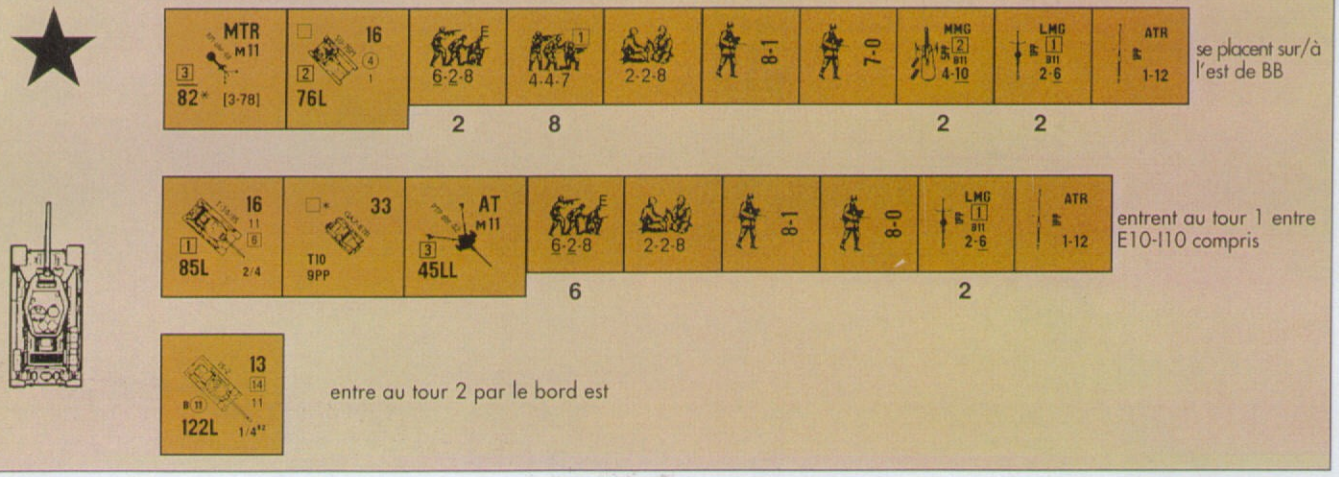
✙ Les Allemands se placent en premier	★ 1	★ 2	3	4	5	FIN
★ Les Russes se déplacent en premier						

Eléments de la 36. Waffen-Grenadier Division « Dirlewanger » (ELR 2) se placent « ? » (si en Concealment Terrain) dans un rayon de 5 hex. de R4 (exception : le canon se place HIP) : (SAN : 4), (voir les règles spécifiques 3, 4 et 5).



Conception du scénario : Philippe Naud

Eléments renforcés de la 149e division de fusiliers (ELR 4) : se placent/entrent comme indiqué : (SAN : 2), (voir règles spécifique 6)



REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans Vent au début du scénario. Tous les hex. d'Etang (B21.13) sont considérés Terrain Découvert (B1).
2. Pas de Quartier (A20.3) s'applique pour les deux camps.
3. Les 548/238 allemands sont considérés SS (A25.11) avec un Moral Souligné (A19.132 ne s'applique pas). Le Broken Moral reste celui du pion. Un 548 est secrètement noté Assault Engineer (H1.22).
4. **Désertion** : tout MMC SS qui n'est pas dans la même Location/Adjacent à une Unité Ennemie et qui rate un MC en dépassant son ELR doit alors rejeter un MC sur son Broken Moral avec les mêmes modificateurs (exemple : un 2MC reste un 2MC). Tout MMC échouant à ce test subit une Casualty Reduction.
5. **Exécution de chef** : chaque MMC SS non-Broken doit jeter un NTC dès qu'un Leader Break dans sa Location ou dès qu'il entre dans une Location contenant un tel Leader. Si le MMC échoue à ce test, le Leader est **KIA.** Le KIA est automatique – sans NTC – si le MMC est Berserk. LLMC s'applique pour **toutes** les unités allemandes dans la Location (EXC : AFV) autres que celle qui a KIA le Leader.
6. Un 628 entrant au Tour 1 est doté de deux PF 45 qu'il utilise sans Pénalités selon C13.3. Le Canon entre Tracté avec les Servants Passagers. Le GAZ-67B est Rappelé par sa zone d'entrée dès qu'il a Déchargé Canon et Passagers.

EPILOGUE

Gênés par les réfugiés, pilonnés et assaillis par l'Armée Rouge, les SS commencent leur repli. Les désertions et les pertes au combat augmentent et, le 24 avril, la division perd toute cohésion. Le lendemain, un des deux régiments d'infanterie SS ne compte plus que 36 soldats. Quant à l'artillerie et au génie, ils sont « portés disparus ». Un colonel SS aurait d'ailleurs été pendu par ses hommes le jour même ! Seuls 20 000 des 200 000 soldats encerclés réussissent à percer vers l'ouest et la majeure partie des hommes de Dirlewanger tombe au mains des Soviétiques qui ne leur font pas de quartier. Dirlewanger réussit, lui, à rejoindre l'ouest. Il serait mort en juin 1945 sous les coups de soldats polonais de l'armée française à Altshausen, près de Sigmaringen.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 26

BAROUD D'HONNEUR ?

ECPA

PRES de la Macta, Algérie le 9 novembre 1942

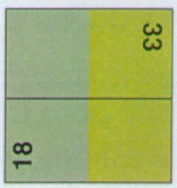
Le plan de l'opération Torch, lancée le 8 novembre 1942, prévoit la prise de l'important port d'Oran, en Algérie. Le 1st Ranger Battalion, unité d'élite entraînée par les commandos anglais, doit neutraliser les batteries protégeant le port d'Arzew, au nord-est d'Oran, pour permettre le débarquement des unités de la 1st Infantry Division. Les Alliés espèrent que les défenseurs vont se contenter de quelques coups de feu symboliques. Mais, si les Rangers remplissent leur mission, la résistance rencontrée par les Américains dépasse partout le simple baroud d'honneur. Loin de déposer les armes, les troupes de Vichy se préparent même à contre-attaquer le lendemain. En effet, dès l'aube, le 2e régiment de tirailleurs algériens encercle une partie des G.I. du 16th Infantry Regiment dans le village de La Macta, à l'est d'Arzew. La E Company du 1st Ranger Battalion reçoit alors l'ordre de pousser vers l'est et La Macta depuis le village de Port-aux-Poules.

PLACEMENT DES CARTES

BALANCE

⊙ Echanger une MMG française contre une HMG

☆ Echanger une MMG française contre une LMG



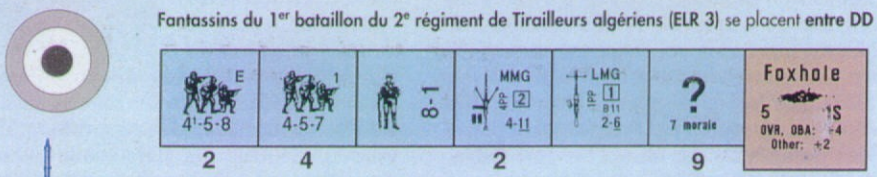
Seules les rangées A-P sur 33 et R-GG sur 18 sont jouables

CONDITIONS DE VICTOIRE

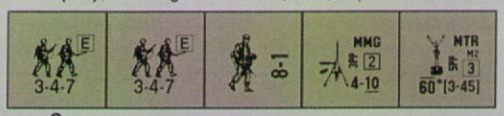
Le joueur américain gagne s'il marque plus de PV et choisit une des conditions de victoire (Voir SSR 6). Il perd dès qu'il a subi plus de 8 CVP.

	☆	1	2	3	4	FIN
⊙ Les Français se placent en premier						
☆ Les Américains se déplacent en premier						

Fantassins du 1er bataillon du 2e régiment de Tirailleurs algériens (ELR 3) se placent **entre DD et T compris sur 18** {SAN 4} (voir SSR 2 et 4)



E Company, 1st Rangers Battalion (ELR 5) se place/entre comme indiqué : {SAN 2} (voir SSR 3 et 4)



se placent sur 33 dans les hex. supérieurs à 2

Entrent au tour 1 par le bord est **ou** ouest (un seul bord d'entrée peut être utilisé)

Véhicules de la Cannon Company, 16th Infantry Regiment se placent sur 33 dans les hex. supérieurs à 2 et/ou entrent au **tour 1** par le même bord que l'infanterie avec 10 PM déjà dépensés

Conception du scénario : Philippe Naud

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans Vent au début du scénario. Placer l'Overlay X9 en 18V5 et l'Overlay X7 en 18X8. La Maison 18R9 n'existe pas.
2. Les « ? » peuvent être placés sur des MMC/Dummy Stacks ayant un Avantage de Hauteur.
3. Les 667/347 sont des Commandos (H1.24) avec un Moral Souligné.
4. Pas de Quartier (A20.3) est interdit.
5. Les joueurs marquent des CVP normalement et le joueur américain choisit secrètement après le placement français une des Conditions de Victoire et la note sur un bout de papier :
   - Contrôler plus de Maisons sur 18 qui rapportent chacune 1VP.
   - Contrôler plus de Niveaux 2 qui rapportent chacun 2 VP.

Tous les Maisons/Niveaux 2 sur 18 sont Contrôlés par les Français au début du scénario.

Seuls les hex. de la Condition de Victoire choisie rapportent des VP à la fin du scénario.

EPILOGUE

La compagnie, renforçée par deux canons automoteurs, essuie assez vite des coups de feu venant des crêtes au sud. Parvenue à environ deux kilomètres de La Macta, le tir s'intensifie avec l'appoint de mitrailleuses. Le lieutenant Schneider décide par conséquent d'attaquer. Il déploie une partie de sa compagnie pendant que sa deuxième section et ses blindés assaillent la position adverse depuis l'est. Les Français n'insistent pas et décrochent, laissant les Rangers poursuivre leur route vers La Macta où les défenseurs ont repoussé l'assaut après un premier moment de panique. Oran tombe le lendemain, 10 novembre, mettant un terme à ces stupides combats qui ont côuté la vie à environ 500 combattants des deux camps.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

SCENARIO ASL/VV 27

PAS SAVOIR

Collection privée

NIVES, Belgique, le 10 mai 1940

Dans le cadre de l'assaut à travers les Ardennes, un détachement du régiment d'élite Grossdeutschland (GD) doit être aérotransporté par des avions Fieseler Storch pour prendre le contrôle de certains carrefours routiers, gênant les défenseurs belges et retardant les renforts français. L'opération reçoit le nom de code NIWI, premières syllabes des principaux villages visés, Nives et Witry. Pour les soldats de la « GD », maintenus dans l'ignorance, il s'agit de la contraction de l'expression « Nie Wissen » – ne pas savoir – signe du caractère secret de la mission. Ce que les Allemands ignorent, c'est que les troupes belges du secteur ont ordre de se replier et non d'engager le combat ! Le 10 mai, l'opération NIWI débute dans la plus grande confusion. Suite à une erreur de navigation, une partie du groupe destiné à Nives se pose au sud de Witry, à quinze kilomètres de l'objectif ! Néanmoins, les navettes suivantes atterrissent à Nives, occupé avec deux heures de retard. Heureusement pour les Allemands, les Chasseurs Ardennais, totalement surpris, tardent à réagir. Les assaillants détruisent les lignes téléphoniques, dressent quelques obstacles et s'installent dans l'attente de l'arrivée de la 2.Panzerdivision. Cependant, cette dernière ne parvient pas à réduire les troupes belges de couverture, en position plus à l'est, à Strainchamps. Leurs communications coupées par les soldats de la GD, elles n'ont pas reçu leurs ordres de repli !

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allié gagne s'il y a moins de 5 squads/équivalents allemands en Bon Ordre dans des bâtiments sur 12 entre M et V compris tout en ayant infligé plus de CVP que subis (voir SSR 4).

PLACEMENT DES CARTES

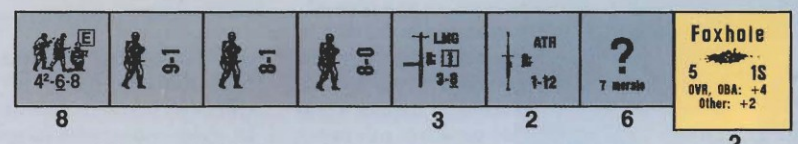
BALANCE

⊙ Remplacer le 8-1 fr. par un 9-2

✙ Remplacer le 9-1 par un 9-2

✙ Les Allemands se placent en premier	⊙		⊙			⊙ ✙			
⊙ Les Alliés se déplacent en premier	1	2	3	4	5	6	7	8	FIN

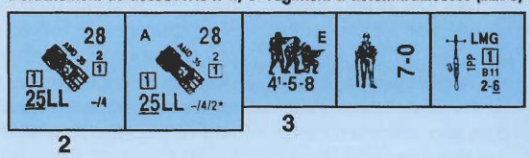
Détachement de la 11.Kompanie, Infanteie-Regiment « Grossdeutschland » (ELR 4) se placent sur/adjacent aux bâtiments de plusieurs hex. (y compris les Rowhouses) {SAN 4}



Eléments de l'avant-garde de la 2.Panzerdivision, entrent sur un jet de dé inférieur au tour, à partir du tour 5, avec l'infanterie montée par 12GG5-GG6 ou 12Y10 (voir SSR 2)

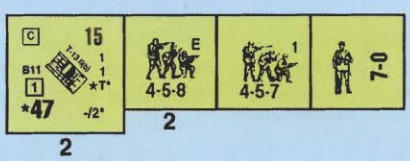
Conception du scénario : Philippe Naud

Détachement de découverte n°2, 5e régiment d'automitrailleuses (ELR 3) entrent au tour 1 par 12A5-A6 (12A4-A7 pour l'inf.) {SAN 2} (voir SSR 2,3 et 5)

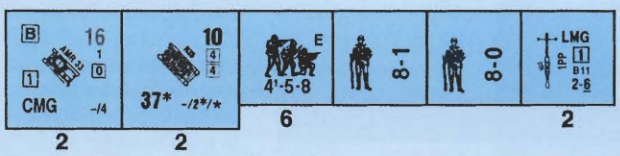


Eléments des 10e et 11e cie du 2e régiment de chasseurs ardennais (ELR 3) entrent au tour indiqué par 44Q1 ou 44Y1 (voir SSR 2,3 et 5)

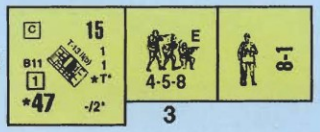
Tour 1



Eléments du 5e RAM et du 15e régiment de dragons portés (ELR 3) entrent au tour 5 par 12A5-A6 (voir SSR 2,3 et 5)



Tour 2



REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans Vent au début du scénario. Aucun Bâtiment n'a de deuxième Etage. Une Route existe entre 12B5-I2 et 44T8-BB4. Placer les Overlays O3 en 12J5-J6 et W2 en 44V5-V6.

2. Toutes les unités d'un même groupe de renforts doivent rentrer par la même zone. Les Véhicules rentrent avec la moitié des MP restants (FRU) (EXC : Sidecars). Les Equipages de Véhicules ne peuvent Abandonner Volontairement leurs engins.

3. Les pénalités Troupes Alliées (A10.7) s'appliquent pour les Alliés qui ne peuvent former de Groupes de Feu (A7.5-.55) mixtes. Les Blindés franco-belges ne peuvent effectuer de Mouvement en Section (D14.23) communs. Les 458 belges ont Assault Fire.

4. Les Blindés Belges sont Rappelés (D5.341) au Tour 5. Les AFV/MMC/SMC Belges peuvent sortir par le bord nord à tout moment sans compter dans les CVP. Les MMC/SMC Belges sur l'aire de jeu après le Tour 5 donnent par Tour la moitié de leur valeur en CVP au joueur allemand (le total est arrondi FRU). Dès qu'il Contrôle les Bâtiments 44S7 et 44BB8, le joueur allié ajoute 4 CVP par Bâtiment Contrôlé à son total et le joueur allemand doit ajouter 1 par Bâtiment Contrôlé au nombre de Squads/Equivalents en Bon Ordre entre 12M et 12V inclus (voir les Conditions de Victoire) même s'il reprend le Bâtiment.

5. Avant le Placement Allemand, le joueur allié choisit un renfort pour ses troupes au Tour 1 : soit un 458 et une LMG Français qui entrent par 12A4-A7 inclus, soit deux 458 Belges qui entrent avec le premier groupe.

ERRATA : aucun T-13II(b) n'a de Radio, comme indiqué par erreur sur les pions de la première édition de « Doomed Battalions ».

EPILOGUE

En début d'après-midi, les découvertes de la 5e division légère de cavalerie française arrivent à leur tour au contact. Le Leutnant Obermaier, parti en reconnaissance vers l'ouest dans une voiture réquisitionnée, se trouve nez à nez avec une AMD Panhard. Il fait demi-tour vers Nives, poursuivi par le blindé. Mais, fortement endommagé par des tirs de fusils antichars, le véhicule français doit se replier. Manquant de moyens, sans aucune liaison avec les Ardennais et surestimant probablement les défenseurs, le détachement français n'insiste pas. Les Belges piétinent au nord du village, abattent quelques avions de ravitaillement puis décrochent sur ordre. En fin d'après-midi, les Français reviennent en force avec des chars, chassent les Allemands de Nives avant de l'évacuer à leur tour, faute d'appui d'infanterie suffisant. Les avants-gardes de la 2.Panzer, retardées toute la journée par la résistance des Chasseurs Ardennais de Strainchamps, arrivent à la tombée de la nuit et Nives reste finalement aux mains des Allemands, au terme d'une journée de

SCENARIO ASL/VV 28

TROIS MOUSQUETAIRES

DR

Près de PORT-SAÏD, Egypte, le 5 novembre 1956

Le 5 novembre 1956, débute la phase amphibie et aéroportée de l'opération « Mousquetaire ». Cette action, aussi tortueuse que maladroite, associe la France, le Royaume-Uni et Israël. Les objectifs sont multiples : reprendre le contrôle du canal de Suez, abattre le régime en place, dirigé par Nasser, bruyant soutien du FLN algérien, et, pour Israël, détruire les armes soviétiques possédées par l'Egypte. Une attaque israélienne dans le Sinaï, lancée le 29 octobre, sert de fallacieux prétexte à l'intervention franco-anglaise à Port-Saïd pour protéger le canal .... Le 3 PARA doit ainsi s'emparer de l'aérodrome de Gamil, sur la rive orientale, avant de pousser vers l'est et Port-Saïd. A 7h 15, le largage s'effectue sans trop de pertes mais la progression se heurte à une résistance croissante. La B Company tombe ainsi sous le feu d'un point d'appui adverse installé dans un cimetière. La C Company reçoit alors l'ordre d'emporter la position.

PLACEMENT DES CARTES

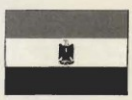
Seules les rangées R-GG sur 12 et A-P sur 33 sont jouables.

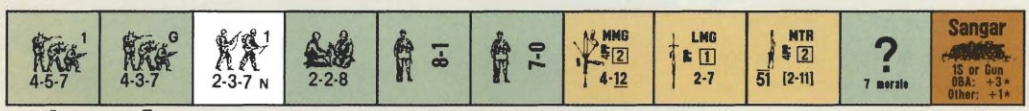
CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Anglais gagnent s'il y a moins de deux squads/HS équivalents égyptiens good order dans le cimetière des bâtiments de plusieurs hex. à la fin du scénario en ayant infligé > CVP subis.

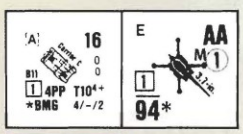
Les Egyptiens se placent en premier	1	2	3	4	5	6	7
Les Anglais se déplacent en premier							

Eléments renforcés du 275e bataillon de la Garde Nationale (ELR 2) se placent comme indiqué : {SAN : 5} (voir règles spécifiques 1, 2 et 3).





3 5 — Se placent sur la carte 12 dans les Hex. < 6 et > 1 — 6 3



2

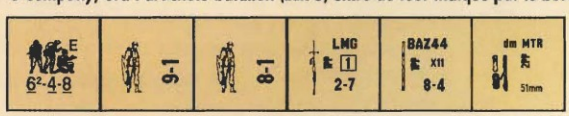
Se placent dans les bâtiments de plusieurs Hex.

2

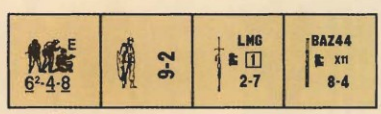
Se placent sur la route entre 33D5-J5

Conception du scénario : Philippe Naud

C Company, 3rd Parachute batalion (ELR 5) entre au tour indiqué par le bord ouest : {SAN : 2}, (voir règles spécifiques 4, 5 et 6)



7 2 2 — Tour 1



4 — Tour 2

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modéres sans Vent au début du scénario. Boresighting NA.

Placer les overlays OG 2 en 12R7-R6 (la route existe toujours en 12R7), OG 3 en 12V5-U5, X14 en 33I9-I10 et X15 en 33K9-K10.

Tous les Bâtiments de deux Hexes ont deux Etages (Level 2).

2. Les Egyptiens sont représentés par des pions Allied Minors et traités comme tels (EXC : ils utilisent des SW/Guns/Véhicules anglais et des SU-100 sans Pénalités).

Le carrier porte un 237 HS.

Les sangars représentent des empilements de sacs de sable mais restent traités comme des sangars. Le 94* AA doit se placer dans un sangar en terrain découvert.

3. Les unités Egyptiennes sur la carte 12 ne peuvent la quitter avant le tour 3.

4. Les Anglais uitlisent des BAZ 44 sans pénalités. Il s'agit en fait de 3.5in super Bazooka : le TK est de 20 et l'équivalent HE de 12. Le TH est de 11 à 0-1 hex, 9 à 2 hexes, 8 à 3 hexes, 7 à 4 hexes et 5 à 5 hexes.

5. Les Anglais ont un 70+ OBA dirigé par un observateur hors-carte secrètement placé au Niveau 2 sur le bord ouest. Le Battery Access est automatique mais le module n'a qu'une mission.

6. Les Anglais ont un appui aérien sous la forme de 2 FB 44 avec bombes qui entrent selon E7.39 mais sont limités à deux tours de présence.

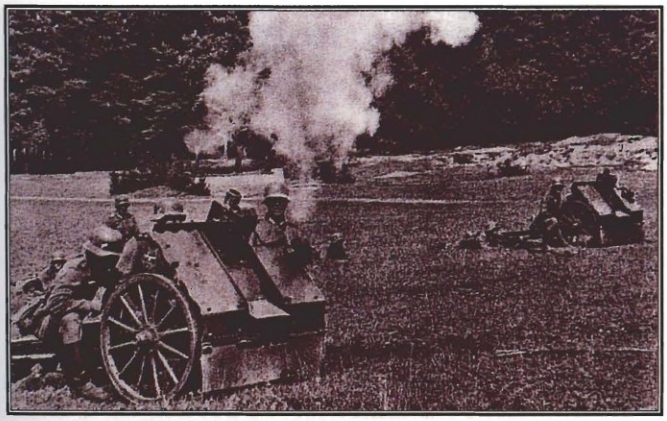
EPILOGUE

Après une courte – faute de munitions –préparation d'artillerie effectuée par les mortiers du bataillon, la C Company s'élance. Les deux sections de tête engagent alors les Egyptiens en combat rapproché au milieu des tombes. La compagnie subit aussi les tirs de canons automoteurs SU-100 mais ces derniers sont abandonnés par leurs équipages à la suite d'une attaque aérienne. Quelques Egyptiens retranchés dans des immeubles sont mis hors de combat par une action audacieuse de deux officiers anglais aux commandes d'un Bren Carrier capturé. Succès militaire, surtout pour Israël, l'opération « Mousquetaire » se termine finalement en désastre politico-diplomatique pour la France et le Royaume-Uni qui doivent mettre un terme à leur action face aux menaces soviétiques de représailles nucléaires. Ces deux états doivent admettre qu'ils ne sont plus que des puissances de second plan.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 29

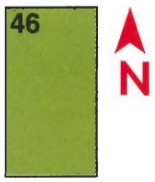
LES CAVALIERS



DYLEWO, POLOGNE, LE 2 SEPTEMBRE 1939

Dernière grande unité montée de l'armée allemande, la 1.Kavallerie-Brigade participe, dès le 1er septembre 1939, à l'invasion de la Pologne. Elle fait partie du Wodrig Korps de la 3. Armee en Prusse-Orientale qui doit emporter la forteresse polonaise de Mlawa pour pouvoir ensuite percer vers Varsovie. La brigade opère dans une région boisée et marécageuse parcourue par de mauvais chemins mais où ses chevaux progressent avec une relative aisance. La résistance inattendue rencontrée à Mlawa oblige cependant les Allemands à contourner la position et les cavaliers, appuyés par la 12.Infanterie-Division, se heurtent alors à la brigade de cavalerie polonaise « Mazowiecka » qui protège les flancs de la forteresse. Une série de combats s'engage alors le long de la rivière Ulatkowka.

PLACEMENT DES CARTES

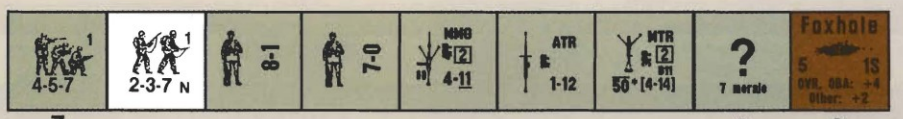


CONDITIONS DE VICTOIRE

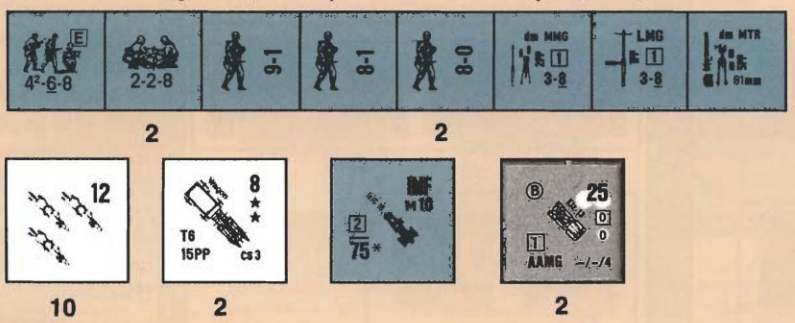
Les Allemands gagnent s'il reste moins de quatre squads/HS-crew équivalents polonais Good Order dans des bâtiments au sud de V à la fin du scénario, en ayant infligé au moins autant de CVP qu'ils n'en ont subis.

Les Polonais se placent en premier	1	2	3	4	5	6	7
Les Allemands se déplacent en premier							

Fusiliers du 5e Bataillon (ELR 4) se placent au sud de R compris : {SAN 4}



Eléments du Reiter-Regiment 2 (ELR 4) se placent au Nord de D compris : {SAN 2}



REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans Vent au début du scénario.
Toutes les Maisons sont en Bois.
Le Coût minimum d'un hexagone de Route pour un Kfz 13 est de 1.
2. Les Polonais peuvent Prérégler (C6.4) leurs armes et placer les Unités en Terrain Adéquat sous « ? » – en plus de ceux de l'OB.
3. Les Allemands se placent Montés/Passagers avec le Canon Attelé.

BALANCE

- Polonais : échanger la MMG contre une HMG
- Allemands : ajouter une LMG

EPILOGUE

Surclassés numériquement, uhlans et chevaux-légers polonais doivent céder leurs positions et se replier après de nombreux accrochages, dont certains à cheval. Ainsi, le 2 septembre, le bataillon de fusiliers de la brigade polonaise abandonne le village de Dylewo face à la puissance de feu de la 1. Kavallerie-Brigade et laisse plusieurs prisonniers sur le terrain. La route de Varsovie semble ouverte.

Conception du scénario :
Philippe Naud

SCENARIO ASL/VV 30

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

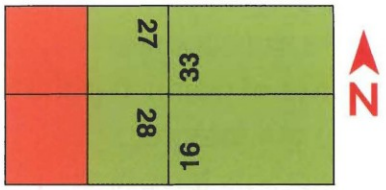
PANZERKEIL

Gologulowka, URSS, le 30 juin 1942,

Les Allemands lancent, leur grande offensive d'été en URSS, appelée opération Blau (bleu), afin de s'emparer des puits de pétrole du Caucase. Dans le cadre de ce plan, la nouvelle division d'infanterie motorisée Grossdeutschland fonce vers la ville de Voronej sur le Don, son premier objectif. La GD perce ainis le front soviétique et s'élance à travers les plaines sous un soleil de plomb. Face à cette menace, l'Armée Rouge amène en hâte des renforts et, à l'aube du 30 juin, les avions de la Luftwaffe repèrent les premières unités blindées adverses. Le Panzer-Bataillon GD du Hauptmann Pössel prend alors la tête de la division. Il détruit quelques T-34 envoyés en reconnaissance puis, adoptant la formation d'attaque en coin, le Panzerkeil — « coin blindé » —, avance vers le village de Golugovka, point d'appui de la résistance adverse.

Conception du scénario : Philippe Naud
Photographie : BA.

PLACEMENT DES CARTES



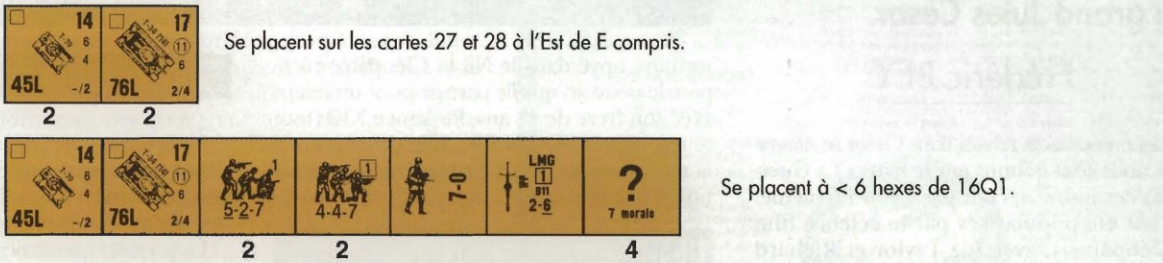
CONDITIONS DE VICTOIRE

Les allemands doivent contrôler plus de bâtiments à moins de 6 hex. de 16Q1 que les Russes en infligeant plus de CPV qu'ils n'en ont subis.

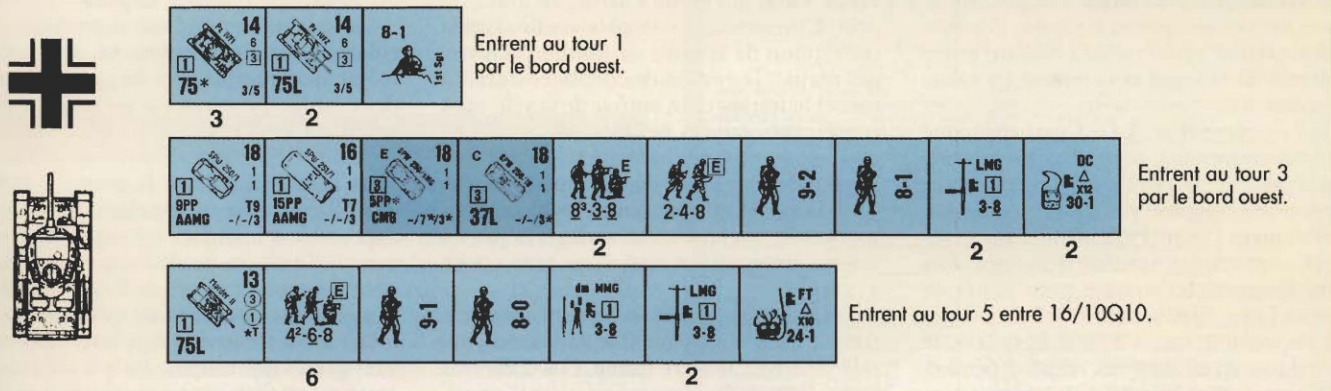
★ Les Russes se placent en premier		2★						
✠ Les Allemands se déplacent en premier	1		3	4	5	6	7	8

Fusiliers de la 116e Brigade de chars (ELR 3) se placent/entrent comme indiqué : {SAN 3} (voir les RSS 1 et 2).

★


14 6 4 45L -/2
17 (11) 6 76L 2/4
2 2
Se placent sur les cartes 27 et 28 à l'Est de E compris.
5-2-7
4-4-7
7-0
LMG 1 B11 2-6
? 7 morale
2 2 4
Se placent à < 6 hexes de 16Q1.
15 3 2 28LL(4) -/2
25 ★★ T8 21PP
AT M11 45LL
2-2-8
8-1
MMG 2 B11 4-10
ATR 1-12
2 4 4
Entrent au tour 2 par les routes du bord est.

Eléments renforcés du Panzer-Abteilung et du Kradschützen-Abteilung « Grossdeutschland » (ELR 4) entrent comme indiqué : {SAN 2} voir les RSS 2 et 3.



REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont très sèches (B25.5) sans vent au début du scénario. Il est interdit de mettre le feu (B25.11) ou de prérégler (C6.4).

Les règles de Steppe (F13.2) s'appliquent sur toutes les cartes ainsi que la poussière des véhicules (F11.74). Les champs de blé (B15) n'existent pas. Toutes les maisons sont en bois.

Placer les *overlays* suivants : X13 en 33P9-P10, X14 en 16Q2-Q3 et X18 en 16R2-S2.

2. L'infanterie entre passager (D6) aux tours 2 et 3. Le canon entre tracté (C10.1). Les deux joueurs peuvent utiliser la table de *cloaking* pour les passagers.

3. Les Allemands sont considérés élite (C8.2). Les 838/338 sont des troupes d'assaut du génie (H1.22) avec un ELR de 5. Les véhicules Allemands entrent avec la moitié des MP déjà dépensés (FRU).

BALANCE

Russes : remplacer les T-60 par des T-70

Allemands : remplacer les T-70 par des T-60 M40

EPILOGUE

La 116e brigade de chars tente désespérément de ralentir la progression de la phalange de panzer. Ces derniers, servis par des équipages bien entraînés, prennent rapidement le dessus sur les engins soviétiques disposés devant le village. Cependant, plusieurs autres blindés dissimulés dérrière les isbas et appuyés par des fantassins, ouvrent aussi le feu. Pössel ne peut emporter la position avec ses seuls chars et demande par conséquent un appui d'infanterie. Le 2.Schwadron du groupe de reconnaissance, seule unité de la GD à être transportée en SPW arrive alors à la rescousse, soulevant des tourbillons de poussière. Les Soviétiques, également menacés sur leur flanc gauche par d'autres unités allemandes, doivent abandonner le village et retraiter vers l'est.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO
ASL/VV 31

INAINTE !

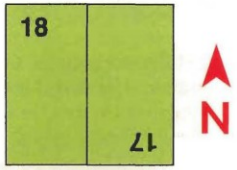
Photo DR

Conception du scénario : Philippe Naud

FILIBERTA, URSS, le 26 septembre 1941

A la fin du mois de septembre 1941, les troupes de la 3e Armée roumaine, renforcées par quelques divisions allemandes, prennent position dans la steppe de Nogaï, entre le Dniepr et la Mer Noire. Les unités de l'Axe sont décimées et se préparent à recevoir le choc d'une vaste contre-offensive soviétique. Elles effectuent cependant des attaques locales afin d'améliorer leurs positions. Le 2e régiment de Calarasi de la 8e brigade de cavalerie reçoit ainsi l'ordre de prendre le hameau de Filiberta pour protéger une division allemande voisine. Le 26 septembre, après une forte préparation d'artillerie, le 2e Calarasi, mené par son 2e escadron, monte à l'assaut.

PLACEMENT DES CARTES



CONDITIONS DE VICTOIRE

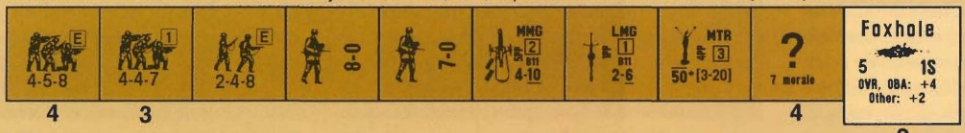
Le joueur roumain gagne s'il contrôle plus de bâtiments à moins de 6 hex. de 17R3 que le joueur russe.

★ Les Russes se placent en premier

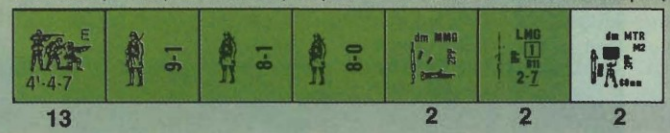
✣ Les Roumains se déplacent en premier

✣ 1	2	3	4	5	6	7	FIN

Détachement d'infanterie de marine « Pariskaya Kommuna » (ELR 2) se place à moins de 6 hex. de 17R3 {SAN 4}



2e escadron (renforcé) du 2e Calarasi (ELR 3) entre au tour 1entre 18M10 et 18U10 compris {SAN 2}



REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Humides (B25.5) sans Vent au début du scénario. Il est interdit de Mettre le Feu (B25.11). La Colline 18P1 n'existe pas. Tous ses hexes sont considérés Terrain Découvert (B1).
2. Les Roumains utilisent des Mortiers de 60 mm US sans Pénalités mais avec un B11+.

BALANCE

★ Remplacer le 8-10 russe par un 8-1

✣ Ajouter un 7-0 à l'OB roumain

EPILOGUE

Entraînés par leurs officiers criant « Inainte » (en avant !), les cavaliers parviennent aux lisières de leur objectif, espérant un instant que les Russes ont été anéanti par l'artillerie. Mais, ces derniers se révèlent alors et ouvrent un feu dévastateur d'armes automatiques. Plusieurs assaillants tombent mais les autres attaquent les défenseurs en combat rapproché et prennent rapidement le dessus. Filiberta tombe vite aux mains des Calarasi qui font des prisonniers appartenant à l'infanterie de marine et s'emparent de nombreuses armes. Toutefois, le jour même, l'offensive russe redoutée frappe les autres unités roumaines. Elle n'est finalement endiguée que début octobre au prix de fortes pertes de part et d'autre.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

SCENARIO ASL/VV 32

A CONTRE PIED

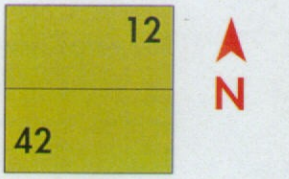
Photo DR

HEIDERSCHEID, LUXEMBOURG, LE 24 DÉCEMBRE 1944

A l'instar des autres unités allemandes engagées dans l'offensive des Ardennes, la 7.Armee n'atteint aucun de ses objectifs. Elle s'efforce toutefois de conserver ses quelques gains sur le flanc sud afin de faire face aux renforts américains envoyés par la 3rd Army de Patton. Les divisions du III Corps se heurtent ainsi à une vive résistance à partir du 22 décembre quand elles cherchent à reprendre la ville de Wiltz afin de dégager Bastogne. Le terrain boisé et la neige favorisent les défenseurs qui préparent d'ailleurs leur propre contre-attaque avec l'appui de la Führer-Grenadier Brigade. Cette troupe mobile, formée par les dépôts de la division « Grossdeutschland », constitue la seule unité mécanisée de la 7.Armee. Le 24 décembre, elle lance son assaut sur les bourgs de Eschdorf et Heiderscheid avec la 79.Volksgrenadierdivision. Si les combats se déroulent plutôt autour du premier village, le deuxième, occupé par la 80th Infantry Division, est directement visé par les Allemands.

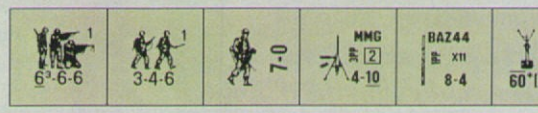
Conception du scénario : Philippe Naud

PLACEMENT DES CARTES

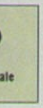


☆ Les Américains se placent en premier	1 ☆	2	3 ☆	4	5	FIN
+ Les Allemands se déplacent en premier							

Eléments renforcés du 2nd Batallion, 319 Infantry Regiment (ELR 4), se placent/entrent comme indiqué (SAN 3) :

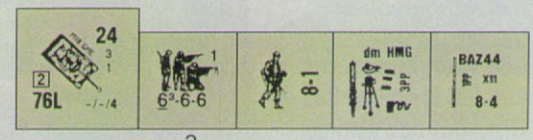


4



9

Se placent entre 12M et 12V compris

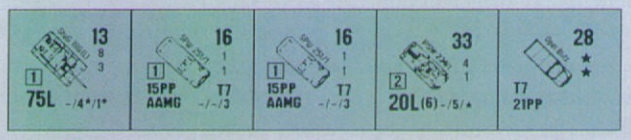


3

Entrent au tour 1 par 12Q10 (voir la RSS 4)

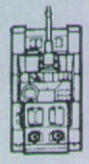
Entre au tour 3 par 12Q10 ou 12Y10 (Voir la RSS 4)

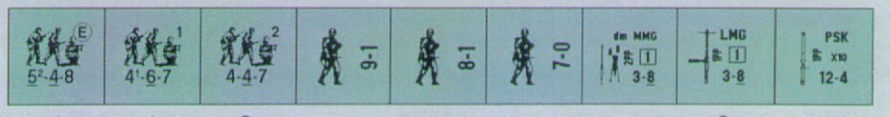
Eléments renforcés de la Führer-Grenadier Brigade (ELR 3), se placent Mobiles (D2.4) sur des hexe de route à l'ouest de 12DD/42D inclus avec l'infanterie Passagers Montés : (SAN 2), (Voir la RSS 3).



2 2 2 3

voir la RSS 2





4 4 2 3

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Humides (B25.5) avec une Couche de Neige (E3.72) et sans Vent au début du scénario.

2. Utiliser des SPW 251/1 avec un pion Tourelle CE pour représenter les SPW 251/17. Leur capacité en PP est de 0. L'AAMG est conservée.

Le Véhicule est OT (D1.23). Il est armé d'un T : 20 L AA avec un IFE de 6 et une ROF de 3.

3. Les Passagers peuvent utiliser la Table de Camouflage (E1.4).

Les Camions sont Rappelés (D5.341) dès qu'ils ont Déchargé (D6.5) tous leurs Passagers/SWs.

4. Les Véhicules américains entrent avec la moitié de leurs MP déjà dépensés (FRU).

BALANCE

- Américains : supprimer la dernière phrase des conditions de victoire.
- Allemands : remplacer les 447 par deux 548.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand doit contrôler au moins six bâtiments entre 12M et 12V compris (les bâtiments de deux hexes ou plus comptent double) en infligeant plus de CVP qu'il n'en a subi. Le joueur US a déjà subi 6 CVP au début du scénario.

EPILOGUE

Peu avant l'aube, une colonne mécanisée se présente à l'ouest de Heiderscheid, prenant en défaut les défenseurs, attendant plutôt un assaut venant du nord. Un Sherman solitaire est vite détruit mais, curieusement, les Allemands se contentent de mitrailler les lisières sud du village depuis leurs véhicules blindés. Les G.I's répliquent avec toutes leurs armes légères mais le canon de leur tank-destroyer s'enraye. Finalement, un autre Sherman sort de Heidersheid, prend de flanc les assaillants et leur détruit quatre blindés. Quand les grenadiers prennent pied dans le village, il est trop tard et un terrible barrage d'obus de 155 s'abat sur eux. Ils retraitent, laissant plus de cent tués et blessés graves sur le terrain. L'attaque, visiblement mal conçue, se solde par un fiasco complet, comme à Eschdorf d'ailleurs. L'avance américaine continue même si Patton doit engager de nouvelles forces.

SCENARIO ASL/VV 33

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

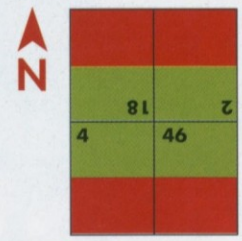
ECHEC SUR LE CHIRICH

PRES DE OUM-EL-ABOUAB, Tunisie, le 15 avril 1943

Après avoir repoussé avec difficulté les offensives de l'Axe pendant l'hiver, les forces alliées se préparent à éliminer la tête de pont ennemie en Tunisie. Le 20 mars, au sud du front, la VIIIth Army passe à l'offensive sur la ligne Mareth, repoussant lentement vers le nord les forces adverses pendant que les Américains avancent vers Gafsa et Fondouk, espérant leur couper la retraite en s'emparant de la ville de Kairouan. Quant aux Français, ils progressent également vers l'est, avec le même objectif. Cependant, si la division de marche de Constantine reprend début avril le massif de l'Ousselat après de durs combats, les deux autres divisions françaises rencontrent toutefois moins de succès. Ainsi, le 13 avril, la division de marche du Maroc essaie de s'emparer du djebel Chirich et l'attaque des Tabors et des tirailleurs emporte tout d'abord quelques pitons.

PLACEMENT DES CARTES

Seules les rangées A–P sont jouables.

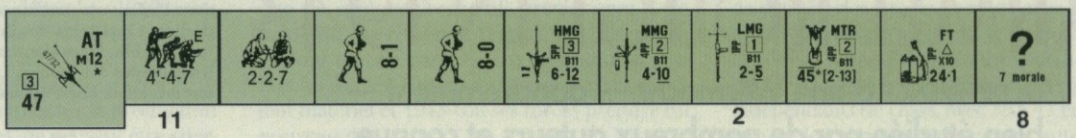


CONDITIONS DE VICTOIRE

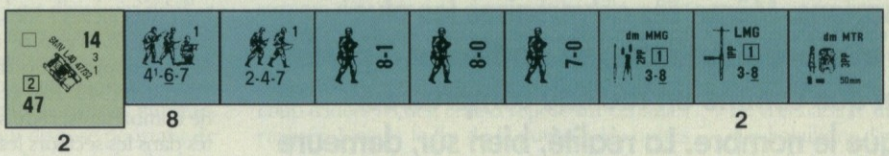
Le Français doit sortir > VP entre 46I1 et 46P4 compris que l'Axe en perdant au maximum 5 CVP de plus que l'Axe.

Les Italiens se placent en premier	1	2	3	4	5	6
L'Axe se déplace en premier						

Eléments du II/91° Reggimento Fanteria (ELR 3), se placent sur la carte 2 au nord de M compris (SAN 5).



Eléments renforcés du 961. Afrika–Schutzen–Regiment (ELR 3), entrent au tour 1 entre 4A10–G10 compris. (RSS 2)



Eléments du II/7° Régiment de Tirailleurs Marocains (ELR 3), se placent sur la carte 2 au sud de I compris, (SAN 3).

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans Vent au début du scénario. Les Champs de Blé sont Hauts (B 15.2-.3 s'appliquent).

2. Les SMV da 47/32 entrent avec la moitié des MP déjà dépensés mais l'Assaut Blindé (D9.31) est autorisé. Les SMV da 47/32 ne comptent pas dans le total de VP à sortir.

BALANCE

Supprimer l'ATR.

Remplacer le 37* INF par un dm 81* MTR

EPILOGUE

Des renforts prélevés sur les troupes repliées de Mareth et de Fondouk, dont des blindés légers, sont engagés pour soutenir les unités italiennes du secteur. Le 15 avril, les Goums doivent se retirer rapidement sur leurs positions de départ sous peine d'être encerclés par une vigoureuse contre-attaque. Leur décrochage entraîne, coup sur coup, celui des deux bataillons du 7e Régiment de tirailleurs marocains, à chaque fois menacés par le repli de l'unité voisine. Le II/7e RTM, attaqué de tous côtés, parvient néanmoins à décrocher en bon ordre au prix d'une cinquantaine d'hommes, dont une dizaine de tués et disparus. Les forces françaises doivent se contenter d'achever le nettoyage des positions conquises et préparent l'offensive finale. Le 13 mai 1943, les dernières unités germano-italiennes capitulent, infligeant à l'Axe « un second Stalingrad », selon les propres termes de Goebbels.

Conception du scénario : Philippe Naud

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

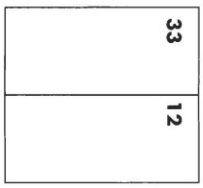
SCENARIO ASL/VV 34

PAS SI VITE !

SAUR MOGILSKY, URSS, LE 30 JUILLET 1943

Le 17 juillet 1943, les troupes du Front Sud lancent une puissante offensive sur le Mious contre la 6.Armee allemande. Les préparatifs soviétiques n'ont pas échappé aux défenseurs qui manquent cependant de réserves. Le rouleau compresseur russe repousse tout d'abord les Allemands et réussit à conquérir une solide tête de pont sur la rive occidentale du fleuve. Mais, grâce à quelques renforts, dont la 23.Panzerdivision, les lignes se stabilisent le 22 juillet. Les deux camps pansent leurs plaies pendant qu'arrivent de nouvelles unités allemandes dont deux SS-Panzerdivisionen retirées en hâte du secteur de Koursk. Le 30 juillet, la contre-offensive débute. Si les Waffen-SS se heurtent à une résistance acharnée qui leur cause des pertes élevées, la 23.Panzerdivision, qui opère plus au sud, remporte d'abord plusieurs succès. En effet, elle détruit une unité ennemie de la taille d'un régiment grâce à la coopération entre les blindés et l'infanterie. L'avance continue alors vers le sud et le village de Saur Mogilsky.

PLACEMENT DES CARTES



Conception du scénario : Philippe Naud

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne s'il Contrôle ^ Bâtiments entre 12M-12V compris que le Russe tout en perdant au maximum 15 CVP de plus que le Russe (RSS 4).

BALANCE

★ Remplacer un 45LL AT par un 57LL AT

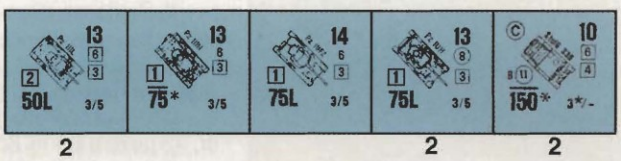
✚ Ajouter deux Armor Leaders 9-1 au tour 1.

★ Les Russes se placent en premier

✚ Les Allemands se déplacent en premier

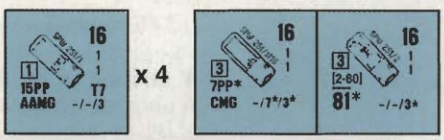
✚ 1	2	✚ 3	✚ 4 ★	5	6	7

Blindés du I/Panzer regiment 201, entrent au Tour 1 par le bord Nord (SAN 2).



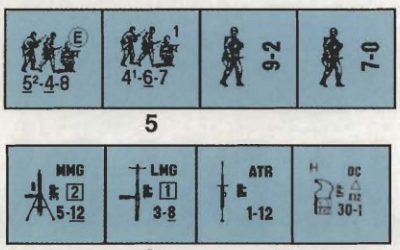
2 2 2

Eléments du Panzer-Grenadier Regiment 126 (ELR 4), entrent comme indiqué (voir la RSS 3).



Tour 3
par le bord nord

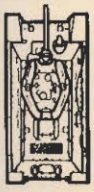
4 2

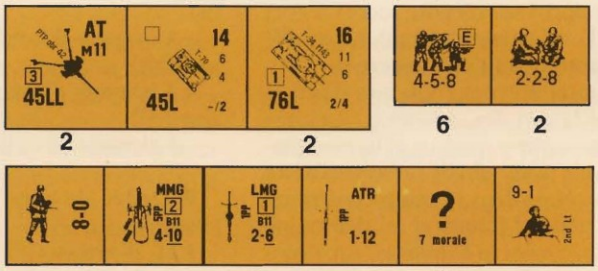


5 2

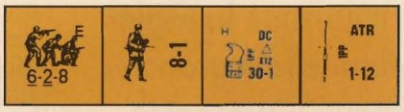
Tour 4
par le bord ouest de 12

Eléments du 2e corps Mécanisé de la Garde (ELR 3), se placent sur la carte 12 y compris sur les demis-hex de 33 (SAN4) (voir la RSS 2)





2 2 6 2 6



3

Renforts
entrent au tour 4 entre 12I1-Q1 compris

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Sèches (B25.5) sans Vent au début du scénario. Les Champs de Blé (B15) sont considérés Terrain Découvert (B1). Toutes les Maisons sont en Bois (B23.3).

2. Les Russes sont considérés Elite (C8.2). Les Chars Russes peuvent se placer Cachés (A12.3) en Terrain Adéquat.

3. Au Tour 3, l'Inf. Allemande entre comme Passager (D6.146.6). Le SPW 251/sMG transporte un 2-4-8 HS. Le 5-4-8 et ses HS sont considérés Génie d'Assaut (H1.22).

4. Les Bâtiments de Plusieurs Hexagones comptent double pour les Conditions de Victoire.

EPILOGUE

Les Allemands commettent une grossière erreur. En effet, les blindés du Panzer-Regiment 201 - dont quelques canons d'assaut lourds sur chassis de PzKpfw III - attaquent la localité sans attendre leurs Panzergrenadiers. Bien dissimulés dans les isbas, les chars et les canons soviétiques ouvrent le feu à bout portant, détruisant plusieurs engins adverses et obligeant les autres à un piteux repli. L'assaut reprend quand arrivent les premiers éléments du Panzer-Grenadier-Regiment 126, avancant depuis le nord et l'ouest du village. L'infanterie russe offre toutefois une résistance acharnée et Saur Mogilsky n'est pris qu'à la tombée de la nuit. Cette journée coûte pas moins de 17 blindés sur 37 disponibles à la 23.Panzerdivision. La tête de pont sur le Mious est réduite le 2 août mais a accompli sa mission en affaiblissant les réserves allemandes avant l'offensive sur Kharkov.

SCENARIO ASL/VV 35

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

LES GRIFFES DU LYNX

Près de TCHERNOBYL, URSS, le 9 novembre 1943

Photo DR

A l'automne 1943, l'arrivée de la mauvaise saison - la raspoutitsa ou « saison sans routes » - n'empêche pas les offensives soviétiques de se poursuivre. Le 2e corps de cavalerie de la Garde s'infiltre ainsi à la limite entre les Heeresgruppe Sud et Heeresgruppe Mitte (groupes d'armées Sud et Centre) près de Tchernobyl. Le terrain boisé et marécageux et l'étendue du front se prêtent parfaitement à une telle opération. Les Allemands dépêchent en hâte des renforts dont la 4. Panzerdivision, une unité d'élite, mais fatiguée par des mois d'opérations quasi-incessantes. Elle essaie désespérément de recréer un front et d'appuyer la 291.Infanterie-Division, durement éprouvée par la percée ennemie. La panzerdivision met cependant à profit la mobilité de ses chars légers « Luchs » - Lynx - flambant neufs pour établir la liaison avec les unités isolées. Les petits blindés se montrent en outre redoutables contre l'infanterie adverse qui suit la cavalerie et permettent un temps de stabiliser le secteur au nord de la brèche ouverte par l'offensive.

Conception du scénario : Philippe Naud

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur allemand gagne si, à la fin du scénario, il y a un maximum de deux squads russes en bon ordre (A7)dans leur zone de placement en avant infligé > CVP subis.

BALANCE

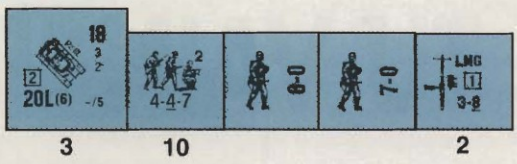
★ l'ELR allemand est de 2.

✠ Remplacer le 7-0 par un 8-1

Seules les rangées R-GG sont jouables

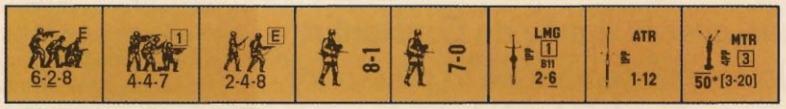
★ Les Russes se placent en premier	✠ 1	2	3	4	5	6
✠ Les Allemands se déplacent en premier						

Eléments du Bau-Pioniere-Battalion 679 (ELR 3), et blindés du 2./Panzer-Aufklärung-Abteilung 4, entrent au tour 1 entre AA1 et GG 4 inclus.

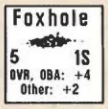


3 10 2

Détachement de reconnaissance du 15e corps de fusiliers (ELR 4), se place à l'ouest de Z compris au sud de la route R4-GG5 : (SAN 4).



2 5 3 2 2



2

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Humides (B25.5) et Couvert (E3.5) sans Vent au début du scénario.

2.Toutes les Maisons sont en Bois.

EPILOGUE

Le 9 novembre, des Luchs appuient ainsi une compagnie de pionniers - des soldats chargés en temps normal de travaux de construction ! - dans une contre-attaque. Elle vise un détachement russe de reconnaissance qui a à peine le temps de se retrancher dans un bois avant l'assaut allemand qui l'oblige à se replier. Il ne s'agit toutefois que d'un succès très localisé et la 4.Panzerdivision doit à son tour retraiter le 16 novembre. Les Luchs sont pratiquement les derniers engins allemands à abandonner Tchernobyl en flammes aux fusiliers de la 13e armée.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

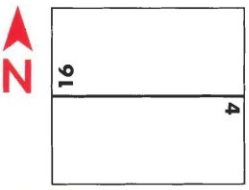
SCENARIO ASL/VV 36

CRACK BABIES

Près du HAUT DU BOSQ, France, le 27 juin 1944

Lancée le 26 juin, l'opération Epsom réussit à entamer, après de durs combats, la première ligne de défense de la 12.SS-Panzer-Division « Hitlerjugend ». Les troupes inexpérimentées du VIII[e] Corps semblent être en mesure d'accomplir leur mission, percer vers le sud-est pour encercler les unités allemandes défendant Caen. Cependant, sur le terrain, les défenseurs ne lâchent pas prise malgré les pertes subies, et vendent chèrement chaque mètre de terrain. Le 10th Highland Light Infantry, appuyé par des chars Churchill, doit ainsi s'emparer du village de Grainville, sur la deuxième position ennemie. Il se heurte à des panzergrenadier, appuyés par une poignée de PzKpfw IV, défendant les approches du village. Malgré la préparation d'artillerie, les assaillants subissent des tirs nourris de mitrailleuses provenant de positions bien camouflées. Quand les Churchill s'engagent, plusieurs sont touchés par des tirs antichars. Les brancardiers évacuent les blessés et un nouvel assaut est lancé sous le feu des mitrailleuses, des mortiers et des panzer.

Conception du scénario : Philippe Naud



CONDITIONS DE VICTOIRE

Les anglais gagnent dès qu'ils sortent > 20 CVP dont au moins 10 d'infanterie en bon ordre par le bord sud.

BALANCE

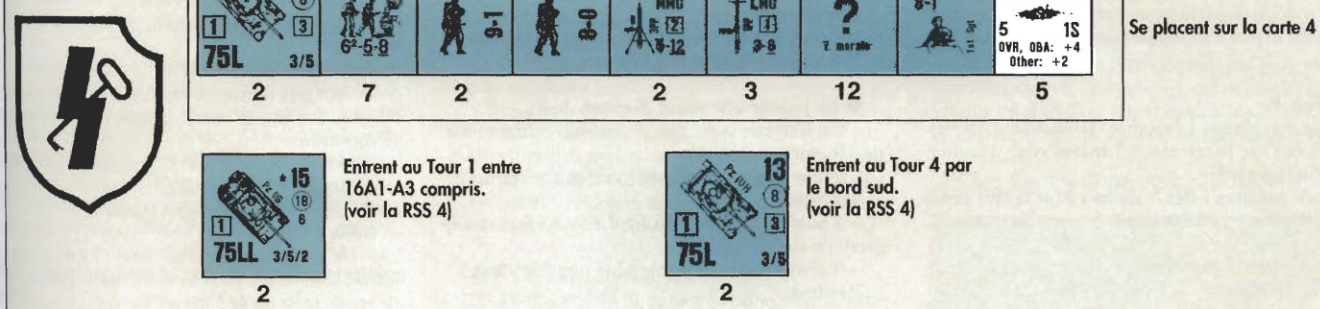
- La SAN allemande est de 6
- Remplacer le 7-0 par un 8-1

ERRATUM

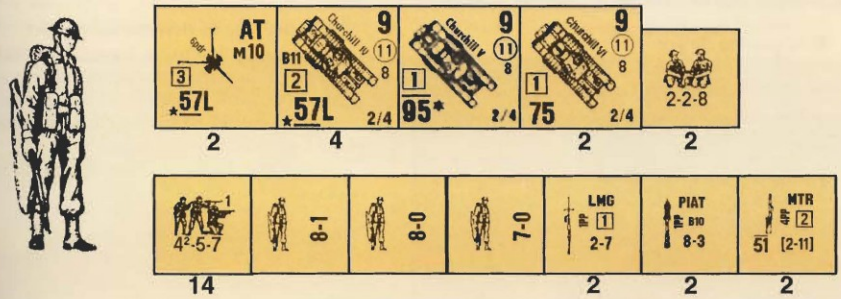
L'erratum du Scénario ASL/VV35 se trouve dans le journal de marche au centre du magazine.

	1	2	3	4	5	6
Les Allemands se placent en premier						
Les Allemands se déplacent en premier						

Eléments renforcés du II./SS-Panzer-Grenadier-Regiment 26 (ELR 5), se placent/entrent comme indiqué : (SAN 4) (voir les RSS 2 et 3)


Foxhole
5 1S
OVR, OBA: +4
Other: +2
Se placent sur la carte 4
Entrent au Tour 1 entre 16A1-A3 compris. (voir la RSS 4)
Entrent au Tour 4 par le bord sud. (voir la RSS 4)

Fantassins du 10th Highland Light Infantry (ELR 4), et chars du 7th Royal Tank Regiment, se placent sur la carte 16, à l'est de la rangée M comprise et dans les hexagones < 8 : (SAN 2) (RSS 5)



REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Humides (B25.5), sans Vent au début du scénario.
Placer les Overlays OG 1 en 4M8 et OG 2 en 4T9-T10.

2. Les Chars allemands et deux Squads SS (et tout SMC/MG empilé(s) avec) peuvent se placer Cachés (A12.3).

3. Le joueur allemand dispose d'un OBA de 80 + (HE) dirigé par un Observateur Hors-carte (C1.63) secrètement placé au Niveau 3 sur le bord sud. Le module dispose d'un Accès Initial Automatique à la Batterie (C1.21) - retirer un Pion noir.

4. Les Chars allemands entrant aux Tours 1 et 4 ont déjà dépensés la moitié de leurs MP (FRU).

5. Les Anglais sont Elite (C8.2)

EPILOGUE

Sur ces entrefaites, des Panther de la 2.Panzer-Division arrivent par hasard sur le flanc droit du bataillon écossais. Mais la plupart succombent aux tirs des canons antichars et des Churchill qui en revendiquent deux. Hélas, l'attaque des Highlanders piétine. Pas moins de quatre assauts échouent et, même si les Waffen-SS subissent aussi des pertes, l'arrivée de quelques PzKpfw IV en renfort fait que la position tient toujours en fin d'après-midi. Les assaillants se replient vers 19 h et le commandant du bataillon écossais passe un savon à ses subordonnés qu'il accuse d'avoir manqué d'allant ! Dans tous les cas, ce combat démontre encore une fois la valeur guerrière des jeunes Waffen-SS. La 12.SS-Panzer, surnommée avec mépris avant le 6 juin, la « division des bébés », devient les « bébés d'élite » - *crack babies*.

SCENARIO
ASL/VV 37

LA BATAILLE D'ALGER

ALGER, ALGERIE, 8 novembre 1942

Dans le cadre de l'opération Torch, des assauts directs sur les ports d'Oran et d'Alger sont planifiés afin de prévenir tout sabotage. L'opération visant Alger, nommée « Terminal », est confiée au 3rd Battalion du 135th Infantry Regiment et à quelques marins de la Royal Navy. Ces troupes reçoivent le nom de code logique de « Terminal Force ». L'unité, transportée par les destroyers anglais Malcolm et Broke, arrive à l'entrée du port d'Alger le 8 novembre à 2h00 du matin. Les espoirs de résistance symbolique sont balayés quand les défenses côtières ouvrent un feu nourri. Le Malcolm se replie mais le Broke réussit à débarquer ses troupes vers 5 h 30. Ces dernières s'emparent de plusieurs bâtiments mais, vers 9 h 40, le destroyer doit lever l'ancre suite aux dommages subis. Une partie de la Terminal Force, sous les ordres du colonel Swanson, choisit de rester.

Conception du scénario : Philippe Naud

Photographie © ECPAD/France

N

Seules les rangées A-P sont jouables

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur Français gagne s'il reste < 3 Squads/Equivalents US en Bon Ordre (A.7) dans les Bâtiments J4 et/ou F5 à la fin du scénario tout en ayant perdu < 10 CVP

BALANCE

☆ Ajouter un BAZ 43

⊙ Supprimer le BAZ 43

☆ Les Américains se placent en premier	1	2	⊙ 3	4	5
⊙ Les Français se déplacent en premier					

Eléments de la Terminal Force (ELR 2), se placent à l'est de la Route A5-C6-H8-I9-L7-P9 : (SAN 3) (voir les RSS 2 et 3)

6³-6-7 E	6³-6-6 1	3-4-6 1	9-1	7-0	MMG 2 4-10	BAZ43 X10 8-4	MTR M2 3 60"[3-45]	? 7 morale
3	4				2			12

Détachement du 11e Régiment de Tirailleurs Sénégalais (ELR 3), se placent à l'ouest de la Route A5-C6-H8-I9-L7-P9 : (SAN 4) (voir la RSS 3)

4-5-7 1	2-2-8	8-1	7-0	MMG 4PP 2 4-11	LMG 1PP 1 B11 2-6	INF 2 37* [60]
13		2				

15 0 0 AMC29 37* -/2
2

Blindés du 5e RCA entrent au tour 3 par le bord ouest

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Modérées sans Vent au début du scénario.

Tous les Bois/Buissons sont des Tas de Bois (B23.211).

Le Cimetière (B18) est en fait une zone de stockage mais reste traité comme un Cimetière. Le Canon de 37* INF peut être porté à travers et tirer depuis.

Les Bâtiments n'ont pas d'Etage.

2. Les Américains souffrent d'un Manque de Munitions (A19.131) à partir du Tour 3.

3. Pas de Quartier (A20.3) est Interdit.

En outre, tout MMC/SMC Français en Mêlée (A11.15) (EXC : Berserk) doit essayer de Capturer son/ses adversaire(s).

EPILOGUE

Un raid aérien anglais fait taire les batteries côtières et les GI's réussissent d'abord à tenir à distance les troupes françaises. Mais les munitions manquent bientôt et des blindés du 5e Régiment de Chasseurs d'Afrique interviennent. A 11 h 30, sans espoir d'être renforcé, le colonel Swanson se rend avec ses hommes. Les Américains restent prisonniers jusqu'au cessez-le-feu. Aucun sabotage n'a été effectué dans le port. Comme à Oran, l'opération Terminal à Alger se solde par un sanglant échec pour rien : 24 soldats et marins alliés ont été tués et 51 blessés.

SCENARIO
ASL/VV 38

LES LIONS DE BELFORT

Photo USIS

L'offensive lancée le 14 novembre vers Belfort par le général de Lattre surprend totalement les Allemands. Le 18, les troupes du 1er Corps d'Armée du général Béthouart atteignent les alentours de la ville. Les premiers éléments appartiennent aux commandos de la 1ère Armée qui combattent comme infanterie dans le cadre du groupement Gambiez, regroupant le Commando de Cluny, les Commandos d'Afrique et le Bataillon de Choc. Le 19, ces troupes d'élite abordent la place par le nord. Pendant que le génie s'efforce d'ouvrir un passage pour les chars, ils harcèlent les défenseurs retranchés dans leurs fortifications jusqu'à 3 heures du matin. Une heure plus tard, les Commandos d'Afrique prennent silencieusement d'assaut les positions adverses, surprenant les Allemands en plein sommeil. Jouant d'audace, la compagnie du capitaine Métivier entre dans le faubourg de Cravanche et pousse même une section dans Belfort ! Mais, elle doit, après avoir causé beaucoup de dégâts aux Allemands, se replier car la garnison, remise de sa surprise, réagit et contre-attaque. A 11h00, appuyé par quelques canons automoteurs, un bataillon assaille la compagnie Métivier, hâtivement retranchée dans Cravanche.

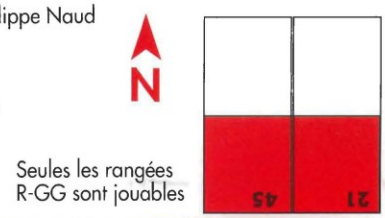
Conception du scénario : Philippe Naud

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les Allemands gagnent s'ils contrôlent > 1 Bâtiment de plusieurs hexagones sur 45 en ayant infligé ≥ aux CVP subis.

BALANCE

⊙ Ajouter deux DC à l'OB initial
✙ Ajouter une LMG et un PSK



Seules les rangées R-GG sont jouables

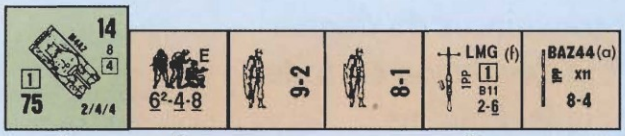
⊙ Les Français se placent en premier
✙ Les Allemands se déplacent en premier

1	2	3	4 ⊙	5	6	7

Compagnie Métivier, Commandos d'Afrique (ELR 5), se place sur la carte 45 : (SAN 4) (voir les RSS 2, 3 et 4)

11 2 3 2 16

Chasseurs du Bataillon de Choc et chars du 6e Régiment de Chasseurs d'Afrique, entrent au Tour 4 entre 45GG6 et 45Y1 compris avec l'Infanterie Montée (D6.2-.24)



5 5 2

Eléments renforcés de la 189.Infanterie-Division (ELR 3), se placent sur la carte 21 dans les hexagones > 6 : (SAN 3)

2 10 8 2 3 3 2

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Humides (B25.5) sans Vent au début du scénario.
2. A25.53 s'applique pour les Français mais ils sont considérés « French » pour A15.3.
3. Les 648/338 sont des Commandos (H1.24).
4. Un squad français (et tout SMC/SW) empilé(e) avec) peut se placer caché (A12.3)

EPILOGUE

Les Commandos tiennent difficilement en respect les Allemands, qui disposent d'une puissance de feu supérieure. Quand, vers 15h00, ces derniers semblent sur le point d'emporter la décision, les chars des Chasseurs d'Afrique surgissent en renfort avec les hommes du Bataillon de Choc. Un « medium » est victime d'un panzerfaust mais l'arrivée de ces renforts renverse la situation en faveur des Français qui prennent solidement pied dans Belfort. La ville tombe le lendemain même si des positions isolées résistent jusqu'au 25. L'audace des commandos a finalement payé.

SCENARIO ASL/VV 39

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

LE CHOC DES TITANS

LISOW, Pologne, le 13 janvier 1945

Le 12 janvier 1945, le 1er Front d'Ukraine du maréchal Koniev s'élance de la tête de pont de Sandomierz, sur la Vistule, en Pologne. Deux armées de chars, soit 1 400 blindés, doivent s'engouffrer dans les brèches ouvertes par l'infanterie. Les Allemands, malgré leurs lignes de fortifications, comptent d'abord sur leurs panzer tels ceux du schwere PanzerAbteilung 424 (ex-sPzAbt501). En effet, il dispose de pas moins de 52 Tiger, soit 41 à 45 Könistiger, plus des Tiger Ausf E. Cependant, malgré la présence de ce bataillon lourd, le XXIV.Panzerkorps, du général Nehring, n'aligne que 300 engins. En outre, en raison des directives de Hitler, plusieurs de ses unités se trouvent trop près du front. Ainsi, le sPzAbt 424 passe toute la journée du 12 dans l'attente d'ordres qui n'arrivent pas, les lignes ayant été coupées par l'artillerie. Le lendemain, il s'engage dans la confusion, soutenant l'infanterie allemande ou essayant d'arrêter les troupes blindées adverses.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur russe doit avoir > de Chars Mobiles avec un MA qui fonctionne sur la Carte 21 que le joueur allemand à la fin du scénario.

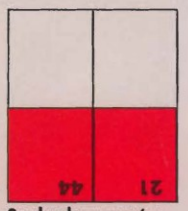
BALANCE

★ Ajouter un chef de char 9-1.

✙ Ajouter un chef de char 9-1.

PLACEMENT DES CARTES

N



Seules les rangées A-P sont jouables

★ Les Russes se déplacent en premier	★ 1 ✙	2	3	4	5

Chars du 29e régiment de chars lourds de la Garde, entrent au tour 1 par le bord Est (SAN 0)

★

2

3

Chars du sPzAbt424 entrent au tour 1 par 44P1 (SAN0)

✙

1

4

REGLES SPECIFIQUES

1. EC sont Humides sans Vent au début du scénario.
2. D5.6 (Survie des Equipages) ne s'applique pas.

EPILOGUE

C'est dans ces circonstances que le gros du sPzAbt 424 s'approche du village de Lisow pour se heurter à des chars lourds Staline, probablement du 4e Corps de chars de la Garde. Les Russes ouvrent le feu à courte distance et anéantissent les panzer, non sans pertes. Malgré les nombreux chars et canons automoteurs russes détruits, l'engagement du sPzAbt 424 se solde par un échec, un seul Tiger réussissant à regagner les lignes allemandes en passant l'Oder.

Conception du scénario : Philippe Naud et Emmanuel Batisse

EN POINTE TOUJOURS! 3

30 - LE CHOC DES TITANS

J	I

RUSSES

★

Eléments renforcés du 13e Régiment de chars de la Garde :
Type des unités : Vétéran

3/4

x 3

2/-

x 6

Placement : les Russes se placent sur la carte I.

ALLEMANDS

✙

Eléments renforcés du sPzAbt.424
Type des unités : Vétéran pour les Chars et Ligne pour l'Infanterie

3/4

x 3

1/-

1/-

Placement : Les Allemands se placent à l'ouest de 08xx inclus sur la carte J.

● **Initiative :** Tour 1, Initiative allemande. A partir du Tour 2, +1 au jet de dé russe.

● **Conditions de victoire :** le joueur allemand doit avoir plus de chars non Sonnés/Immobilisés/Détruits dans le périmètre 0902-1204-1209-0910-0508-0504 sur la Carte I que le Russe.

● **Durée :** 6 Tours.

REGLES SPÉCIALES

- Il y a de la Neige et une Gêne Visuelle de Niveau 1 (cf *VV* 32).
- Désignez un blindé comme chef de section.
- Une Unité russe peut se placer Cachée. Le joueur russe note secrètement sa position. Elle est révélée selon 10.3 ou dès qu'une Unité ennemie est adjacente à son hex.
- L'Infanterie allemande a des Panzerfaust sur un dr coloré de 1 ou 2 - 1 pour le PC de section. L'Infanterie russe- mais pas les chefs - a des Panzerfaust sur un dr coloré de 1.

Conception du scénario : Philippe Naud

Errata au n°29 paru dans VV 60 : Il y a **deux** cie identiques de Waffen-SS. Remerciements à Vincent Vanherreweghe pour les tests (et le chocolat)